

E-MAGAZINE

大兔子窝出品



2005 19
紧急速报「VR战士5」正式发表！SEGA新基板五大作公开！
www.fhn.net
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
更多精彩！加页不加价
加16页
赠品①
太鼓达人咚锵小磁夹
随机获取一款
②赠品
③赠品
电玩精神揭秘
游戏拒绝独享
主打攻略3弹
悠远传说
一期完全攻略+全剧情小说
机动战士高达
前25话彻底大攻略
龙之力量
全要素完全分解公开
卷首特辑
中文游戏的尴尬
特别策划
夏末花火祭
精选游戏32款
编辑部大荐介
无双报道6作集中大介绍
真·三国无双4 猛将传
龙如/战神/最终幻想XII
教父/生化危机 死寂
铁板料理5大热门游戏研究
新世纪GPX2/舍命狂飚
火影忍者·旋涡忍传
装甲核心 最终掠夺/黑暗猎人
总166期 定价：9.80元
ISSN 1006-5032
电子游戏综合情报志

电子游戏软件
GAME SOFTWARE
www.fhn.net
Vol.166 2005/19
半月刊 每月1日/15日出版
创刊时间：1994年 定价：9.8元



封面主题 悠远传说

STAFF

主办单位 中国科协工程学会联合会
社 长 叶宗林
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
总 编 辑 杨帆
执行主编 杨阳来
联系地址 北京61-66信箱
邮政编码 100061
编辑电话 010-64472729-412
电子邮件 vgame@public.bta.net.cn
传 真 010-64472184
邮购电话 010-64472177 64472180
广告电话 010-64472920
广告联系 佟晨
广告电邮 toc520@vip.sina.com
印 厂 北京乾洋印刷有限公司
订 阅 全国各地邮局
国内刊号 CN11-3505/TP
国际刊号 ISSN 1006-5032
邮发代号 82-648
广告许可证 京西工商广字0055号
常年法律顾问 刘岩 北京康达律师事务所
官方主页 www.vgame.cn
官方论坛 www.magiczone.cn

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

卷首特辑 「中文游戏的尴尬」

特别策划 「游戏拒绝独享」

专题企划 「夏末花火祭」

游戏新闻眼

无双报道

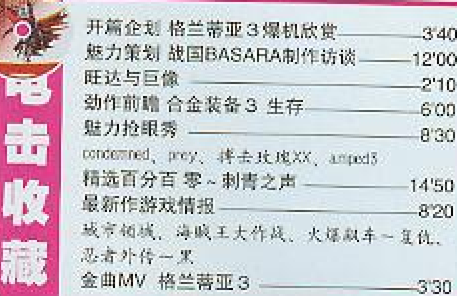
电软视点

电玩铁板烧

攻略人行道

别致专栏

电击收藏



编辑招聘



电子游戏软件招聘■1、精通日语(达日语一级者优先)；2、能够独立完成游戏并制作攻略(熬夜技能也很重要哦)；3、熟悉电子游戏(或掌机游戏)，了解相关历史(有某一方面的特长更好)；4、文笔流畅，思维活跃(擅长写长篇文章大欢迎)。

应聘注意■请将个人简历(请尽量详细，并详细说明自己在游戏方面所擅长的领域)以及相关作品(能够展示你在游戏方面水平的文章)发至：

地址：北京东直门安外邮局75号信箱 电软招聘部
邮编：100011 Email：yz@vgame.cn
应聘咨询电话：010-64472187



彷徨

盗版，一个中国玩家无法回避，却又羞于启齿的名词。

汉化，满足国内玩家需要的最直接手段，然而后患无穷。

行货，让市场步入正轨的使者，又是盗版面前的弱势群体。

玩家，热爱游戏，更应该维护游戏的群体，可许多人仍在梦中。

中国，立志自强，心胸博大，然而现在尊严受到冲击。

文责/电软策划组

卷首特辑

中文游戏的尴尬……

我们应该做些什么？

2005年8月4日，《世界足球 胜利十一人9》正式推出，然而就在短短十天之后的8月14日，汉化版在中国上市！KONAMI推出行货版了吗？不，是"Made in China"。很多人拍手叫好，"我们的汉化游戏终于可以与世界基本同步了！"作为一个中国玩家，一个中国人，应该骄傲吗？那句话其实应该这样说："我们的盗版推出速度终于可以媲美正规厂商了！"是不是这样一说就感觉比原来刺耳了呢？一个是为中国游戏开发技术叫好，另一个则是恬不知耻地为偷窃得手而欢呼……其实性质都是一样的！

打击盗版对于游戏市场而言是个极高的目标，在日本和美国也没有杜绝，然而起码要让正版有它生存发展的空间。现在的情况呢？正版彻底失败了，行货PS2无论在软件的数量以及速度上都败给了盗版商。中国的游戏市场从2004年1月1日首次迎来曙光至今，走进正轨的脚步似乎根本没有加快，相反，今天看来已经是越走越远了。什么时候中国的玩家才能和国外玩家一样扬眉吐气，在第一时间就能玩到本国语言的游戏？恐怕时间又变得遥遥无期了！中文汉化游戏，你是玩家的福音吗？还是灾祸将至的征兆呢？

三款“汉化版”游戏实测

《恶魔猎人3》、《源氏》和《实况足球9》这三款游戏的共同特点都是具有较高知名度、销量较大,这是国产碟商选中它们的直接原因。《恶魔猎人3》和《源氏》属于动作类游戏，相对来说文字量较少，汉化难度较低。而《实况足球9》中的文字、数据量则较大，而且在球员译名、足球术语等等方面都需要一些对应的专业知识，所以翻译难度也大一些。不过一是因为该系列以前各代汉化版本的很多资料可以直接沿用；二是因为它在国内具有超高的人气，汉化版市场需求量很大,因此D版商的“知难而上”也就不足为奇了。那么，这三款游戏的汉化水平是否能够令人满意呢？我们特意对此做了一番评测。

DEVIL MAY CRY 3
恶魔猎人3



游戏菜单并未汉化。

《恶魔猎人3》汉化版本和日文原版的游戏记录可以通用。我们首先进入了记录管理界面,此时出现了“记录检查中、禁止插拔PS2专用记录(卡)”的中文提示。由于日文汉字中没有“卡”字,所以在这里也就略去了。在游戏选项菜单中,各个选项的功能说明也已经汉化。《恶魔猎人3》日文原版中包含了英文和日文两套字幕,此版本只替换了日文字幕。

由于时间所限，我们无法对整个游戏流程中的剧情对白字幕做完整的检测，只能随机节选一些关卡。通过测试，各个关卡的剧情对白基本上都已经完全汉化。但是某些字幕出现了位置偏离的现象。除了用同音字、形近字来替代游戏自带字库中没有的汉字之外，也还有数量不少的错别字出现。

在“准确”这一基本前提之外，翻译工作中还有一个很重要的要求就是“通顺、通达”。对于这一点，这个汉化版本做得怎么样呢？以第一关结束时剧情动画中但丁所说的一句台词为例：英文原文是“looks like this is gonna be one hell of a party!”。hell这个词在这句话中实际上是加强语气的虚词，并非代表“地狱”的意思。整句话的意思翻译过来应该是“看起来这将会是一个很有意思的聚会！”而日文字幕是“楽しいパーティになりそうだ！”,文中同样也没有“地狱”的意思。但是我们看到这个版本的中文字幕则翻译成“这看上去快成了地狱的派对了！”。显然，中文字幕是按照英文的字面意思所直译的，不但不够准确，而且也不符合中文口语的习惯。这样的情况在游戏中多次出现,虽然对整体剧情的理解并无大碍,但是语句的通顺程度就要大打折扣了。

相对于剧情台词来说，游戏的系统部分汉化的程度更加难以令人满意。游戏开始后所出现的手柄键位提示已经经过了汉化，但风格解说、动作说明等等都仍然保持了日文原文，有些地方还出现了乱码。在游戏中按下十字键进入菜单，我们发现无论是道具说明、武器说明，还是相当重要的特殊招式和技能演示，都仍然是日文，对于不懂日文的玩家起不到任何帮助作用。因此，此游戏充其量只能算是一个“剧情汉化版”。



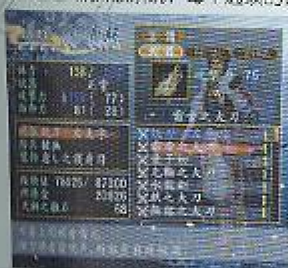
↑某些台词翻译得不够准确，影响到玩家对原文意思的理解。

GENJI
源氏


↑使用游戏自带字库就难免出现这样的问题。

《源氏》的汉化版本也可以沿用日文版的记录,游戏的标题画面选项也经过了汉化，但是所使用的字体不太美观。记录管理界面中出现的“不要插拔记忆卡”的提示文字中，“卡”字使用了日文汉字来代替。游戏中还有很多使用同音字替代的情况,尤其是出现频率很高的“你”字和“吧”字，看上去相当刺眼。不过在使用游戏自带字库的前提下，这个问题是无法解决的。《源氏》的剧情对白翻译仍然有不够通顺、不符合汉语语法习惯的问题，很多地方都只按照日文的字面意思直译，没有经过整理和润色。例如片头动画中提到“奥州平家夸耀权势的藤原秀衡”,就让人很难准确理解原文的含义。这一类的例子我们就不再列举了。

相对于《恶魔猎人3》来说，《源氏》的整体汉化完成度要好一些，除了剧情对白之外，游戏的系统部分也经过了汉化。进入游戏菜单，无论是装备、道具还是天赋升级系统，每个选项的说明都已经用中文替换，这对于初次上手的玩家来说是很有意义的。不过我们也发现了一些小的错误，例如“太刀”都被替换成了“大刀”。我们知道，“太刀”实际上是日本刀中的一个类别，应该算是一个专有名词，无需翻译。而且“太刀”和“大刀”的定义是有差别的，这里纯属画蛇添足了。出现这样的错误，只能说译者缺乏这方面的常识吧。



WINNING ELEVEN 9
实况足球9

《实况足球9》的标题画面粗看并没有什么特别，只是最下面一行的“挑战日本：通向2006”模式的字间距离比其他的选项都大了一些。进入“博物馆”中的“制作人员名单”之后，便发现了这个“汉化版本”的玄机——这里赫然写着“完全实况W.E.8.L.E简体中文版制作人员介绍”！我们知道“完全实况”小组一直致力于WE系列的汉化，他们所制作的汉化版本素质很高,而且免费提供下载，一直得到玩家们的喜爱。看来这个所谓的“WE9汉化版”只不过是使用了“完全实况”小组所制作的WE8LE汉化版本数据而已。

接下来进入其他的各个模式中检测一番,果然印证了我们的猜想。由于WE系列的数据有一定的延续性,所以此版本中的大部分模式还是沿用了WE8LE汉化版的内容。但是对于那些WE9新增的内容,就汉化得一塌糊涂了。最典型的当然是“通向2006”这个全新的模式,在这个模式解说中出现了“是面向了预选大会的试验火柴,很好地运用6名交替框框 进行最后的调整吧”这样完全不知所谓的语句。另外由于“完全实况”制作的WE8LE汉化版使用了外挂字库,而这个“WE9汉化版”仍然是使用游戏自带字库，所以在导入数据时也会出现一些其他的问题,很多队员的名字出现了漏字、错字的现象。

[代表选拔]
「日本挑战杯」开幕 请选出18名选手。

是面向了预选大会的试验火柴。
很好地运用6名交替框框 进行最后的调整吧。

↑类似这样的“汉化”只能让人哭笑不得。

至此,这个所谓“汉化版”的真实面目已经很清楚了。它不仅完全无法达到汉化的要求,而且直接盗用了“完全实况”小组的劳动成果用以牟利,手段只能用低劣来形容。我们也失去了进一步测试的耐心。

综合以上的测试结果,这三款“汉化版”游戏的素质或多或少都有不尽如人意的地方,尤其是WE9,属于国产商赤裸裸的“骗钱”行为。中国游戏市场需要更多、更好的汉化作品,但显然此类“汉化版”是无法满足玩家的要求的。

国内游戏汉化历史回顾

资格老一点的玩家应该都知道，九十年代初期之后，我国国内开始可以见到少数日文文字游戏了，随着一些国内早期电玩类杂志的创刊和对此类游戏的介绍与游戏攻略的放出，逐渐吸引了相当数量的玩家开始接触此类游戏并沉迷其中。虽然靠着攻略的帮助，大家已经能够玩通此类游戏并且已经有玩家开始自己独立钻研，但语言文字上的障碍始终对大家造成了极大的困扰。记得当时的RPG游戏攻略中最常见的一句话应该就是“与村镇中的每个人都对话一遍”。虽然游戏的确很好玩，但随着此类矛盾的不断加深以及玩家对中文游戏要求呼声的增强，制作中文汉化游戏的时机也差不多已经成熟……

说到第一款汉化游戏，在目前能够考证的范围之内，这款游戏的名字估计没有多少人听说过，那就是由福州烟山公司汉化的《中文麻将》，这个游戏可以说是最早的外文汉化游戏了。此后福州烟山公司又制作了《烟山围棋杯》等游戏，但因销售等方面的问题，93年福州烟山公司便停止了汉化游戏转向经营游戏机以及软件周边去了。烟山公司可说是汉化游戏鼻祖之一，也正是随着《中文麻将》的诞生，汉化游戏的风潮开始正式拉开。



↑曾经让无数中国玩家为之废寝忘食的优秀汉化作品。

红白机上的汉化热潮

提到汉化游戏，就不得不提到先锋卡通公司，虽然其一共只汉化过两款游戏，但这两款游戏对中国玩家可是有着绝对深刻的影响——它们分别是《赌神》和《吞食天地2·诸葛孔明传》！这两款游戏的汉化素质都极高。不过实际销量却不得不让人唏嘘，《赌神》只卖出了5000盘，而《诸葛孔明传》更是仅仅卖出3000盘左右。也许有许多玩家会感到奇怪，因为相信玩过后者的玩家肯定要比玩过前者的要多许多，其实后来大家玩到的汉化版《诸葛孔明传》全都是国内碟商们的“杰作”，先锋公司自己出的正版反而再难找到。其实提到这两款游戏，相信凡是从《集中营》时代过来的电软读者都会印象深刻，毕竟当时宣传手段的缺乏使得先锋卡通只能借助游戏杂志这个媒体来进行宣传。现在看来，如果当时能够拥有像如今的网络这样便利的信息工具，凭借两款游戏优秀的汉化素质，肯定会大红大紫。尽管这两款游戏对先锋卡通来说是失败了，但对整个中国汉化游戏市场来说，却无疑给大家开了一个好头。

在这之后，国内开始陆续出现不少汉化的日文游戏，而这其中，自然要属外星科技公司最为有名。其不但汉化了多款日文著名RPG游戏，甚至自己开发推出了不少原创中文版FC游戏，连世嘉在16位机MD上的名作《梦幻之星4》都被其移植到了FC上，虽然机能所限，但本作的水准在当时而言确实非常之高。外星科技最大的成功，除了其汉化了大量经典的日文游戏，让许多不懂日文的我国玩家终于可以不再仅仅是靠攻略而是真正去玩通一款游戏；最可贵的则是其原创游戏的能力，例如其开发的《甲A风云》、《荆轲新传》等游戏，虽然质量一般，但总算是让我国玩家们玩到了真正由我国游戏厂商开发并有中国特色的家用机游戏——而这一点，即使在之后的相当长一段时间内也没有人能做到。虽然外星科技并没有得到任天堂的官方授权（也不可能），却也的确大大造福我国玩家了。不过到了后期，外星科技的经营理念开始出问题，由于其游戏不够专业化，缺乏专门的开发人才等问题外，但真正对外星科技造成致命伤确实到现在都还没能解决的盗版问题。一个未注册的小公司在90年代末期大量盗版外星科技的卡带，导致外星科技遭受了很大的损失，尽管外星科技将国内碟商告上了法庭，但是这场官司一打便是三年，虽然最后法院做出外星科技公司胜诉的终审判决，但由于制作游戏的前期投入没有收回，从而拖垮了公司。此后，外星科技虽然没有倒闭，但已经渐渐消失在大家面前了。现在回想起来，外星科技当年制作的那种个性鲜明的蓝黑色卡带还真是让人印象深刻啊。




↑这些由外星科技发售的游戏卡带曾经离我们如此之近。

汉化游戏的沉寂与新生

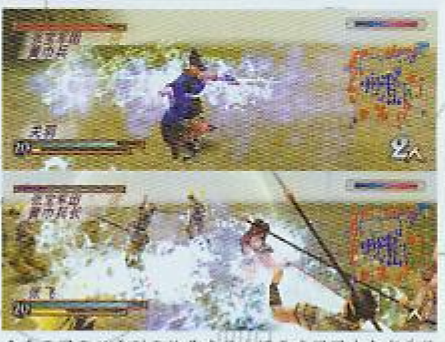
在此之后的相当一段时间内，无论是MD与SFC的十六位机时代还是PS与SS的三十二位机时代，都鲜有中文汉化游戏发售。MD上虽然也有过像“太空战士”这种完全模仿FF的作品，但这款实际素质很不错的中文游戏并不是汉化作品，而是台湾厂商的原创游戏。可能是看到连外星科技曾经这么辉煌的公司都难逃厄运，商业汉化失败的阴影一直笼罩在曾经有志于此的各游戏公司的头上，几年的沉寂，即是对游戏市场的观望，也是对自身的重新认识和定位。这种情况，直到2000年末才开始有所好转，不过改变当时汉化游戏现状的，并不是哪一家汉化游戏公司，而是网上的个人汉化游戏爱好者。施珂昱和他制作的中文PS版《寄生前夜》使用了PS的基本输入输出系统的日文字库汉化，虽然以当时的技术条件汉化PS游戏十分恐怖，但这款《寄生前夜》中文版仍然有着很不错的汉化素质。比较有意思的一点就是，由于施珂昱并没有将自己的信息放入到游戏之中，而且国内碟商在D版光盘的封面印上了“大宇资讯汉化”的字样，使得大家顺理成章地认为这是大宇资讯官方汉化的游戏，一时间游戏市场对此趋之若鹜。不过由于当时网络在我国还不算是真正的发展起来，因此像施珂昱这样的汉化达人可以说是凤毛麟角，个人独立汉化费时费力，导致之后几乎没有几款汉化游戏发布。

以后，又有盼头呢？

不过该来的总还是要来，近两年来掌机游戏汉化方面的欣欣向荣相信不用多说大家也都看得很清楚。不但众多网上汉化游戏小组相继成立，国内碟商也看到了这里面巨大的利润空间而插上一脚，不但自己汉化GBA游戏，甚至将一些网上别人刚刚发布的测试版也来者不拒地下下来当汉化游戏拿到市面上销售。与掌机方面汉化的火爆相比，家用机、尤其是PS2上汉化游戏的静寂无声，让广大家用机游戏爱好者们等得心焦。好在去年随着中文版WE8的发售，让大家看到了希望，而最近接连数款完全由国内碟商自己整出来的“汉化版”PS2游戏的出现，似乎在向我们预示着，家用游戏汉化市场新一轮的春天，也许离大家已经并不远了……

我们身边的PS2汉化游戏

提到PS2游戏的汉化，其实并非只有网上的专门汉化小组、国内碟商以及大陆版PS2行货这几种来源，实际上尽管迄今为止我们能够玩到的中文版PS2游戏数量非常有限，但其来源既不会是最近因为相关技术的突破而得以进行游戏汉化的汉化小组和国内碟商，更不会是万年不变就那么几款中文游戏问过世的大陆版行货，而是来源于我国香港和台湾省的行货中文游戏。PS2系主机从3万系列开始就已经在我国的香港特别行政区和台湾省分别推出与之版本相对应的专门型号，考虑到当地游戏市场的实际情况，索尼自然不会忽视汉化游戏方面的开发。而且无论是从汉化游戏的数量和质量上来看，都是非常高的，下面分别给出索尼截至目前官方正式推出过的所有港版以及台湾省版的PS2游戏列表。托国内碟商们神通广大手段的"洪福"，在大陆自然也有机会玩到这些作品的D版，只是不知下面表格内列出的这些游戏之中，大家是否曾经全部都有玩过呢？



↑真三国无双系列无论是在日本还是我国国内都有着很高的人气，可惜行货版推出的还是太老的2代。

游戏原名	中文名称	厂商	类型	发售日
Winback	不可能的任务	KOEI	ACT	2002年2月4日
Ototaz	盖盖乐	SCE	PUZ	2002年5月30日
Fantavision	两人的电脑花火	SCE	PUZ	2002年7月4日
三国志战记	三国志战记	KOEI	SRPG	2002年8月1日
真三国无双	真三国无双	KOEI	ACT	2002年2月4日
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva	GT赛车概念版2002	SCE	RAC	2002年7月25日
Harry Potter and the Chamber of Secrets	哈利波特·消失的秘室	EA	ACT	2002年12月23日
The Lord of the Rings: The Two Towers	魔戒二·双塔奇谋	EA	ACT	2002年11月16日
Memories Off	秋之回忆	KID	AVG	2003年3月6日
The Sims	模拟人生	EA	SLG	2003年7月9日
樱花大战·炽热之血	樱花大战·炽热之血	SEGA	SLG	2003年7月10日
Tales Of Distiny2	命运传奇2	NAMCO	RPG	2003年8月14日
Warrior in Argus	阿格斯战士	TECMO	ACT	2003年3月20日
Arc the Lad ~Twilight of the Spirits~	妖精战士4	SCE	RPG	2003年9月25日
The Lord of the Rings: Return of the King	指环王3·国王归来	EA	ACT	2003年11月28日
Medal of Honor: Rising Sun	荣誉勋章·日出	EA	FPS	2003年12月27日
Gran Turismo 4 "Prologue"	GT赛车4·序章版	SCE	RAC	2003年12月4日
Kunoichi	女忍者	SEGA	ACT	2004年1月15日
Time Crisis 3	化解危机	NAMCO	STG	2004年1月8日
Siren	尸人	SCE	AVG	2004年1月22日
The Sims: Bustin' Out	模拟人生·纯属意外	EA	SLG	2004年2月5日



↑"XX的工作室"系列本身的素质还是很高的，有了中文版的菜单与剧情，相信会吸引更多新玩家。

与上面所列出的这些港版及台湾省版中文PS2游戏比起来，再对照一下下面已经发售的行货PS2游戏，似乎两方面在数量上相差无几。然而最重要的一点，前者的行货中文版游戏一般都是与日文版作品几乎同时上市的，最晚也不会超过三个月；反观大陆行货版的这些游戏，要么就是名不见经传的三流游戏，有点名气的游戏还全都是不知何年何月的老古董——有没有诚意，一看便已知晓。从目前发布的所有大陆PS2游戏来看，都是以一些比较轻松且风格清新可爱的动作游戏，也许是索尼认为当初给大陆行货版PS2所做的"高薪白领阶层"会更喜欢此类游戏。但无论如何我们都会发现，不管是游戏硬件的定位还是汉化软件的种类上，索尼似乎从来就没考虑过真正的核心玩家们。



↑作为索尼旗下颇受欢迎的动作游戏，港版的汉化自然是情理之中，只是不知国内对这款作品又有多少人感冒？

游戏名称	发行商	类型	价格	发售日
古堡迷踪	北京晶合时代软件技术有限公司	AVG	168元人民币	2004年1月1日
捉猴啦2	中青旅朗格科技有限公司	ACT	168元人民币	2004年1月15日
XI GO 最后的骰子	中青旅朗格科技有限公司	PUZ	168元人民币	2004年2月28日
真三国无双2	中青旅朗格科技有限公司	ACT	168元人民币	2004年3月27日
超级泡泡龙2	北京晶合时代软件技术有限公司	PUZ	168元人民币	2004年4月28日
[illegible]	北京晶合时代软件技术有限公司	ACT	168元人民币	2004年4月28日
实况足球·胜利十一人7 国际版	北京晶合时代软件技术有限公司	SPG	168元人民币	2004年8月25日
机战兵2	北京连邦软件股份有限公司	RPG	168元人民币	2004年10月21日
比波猴吉斗派对	上海声像出版社	ACT	168元人民币	2004年12月24日
爱淘儿	上海声像出版社	ETC	168元人民币	2005年1月15日
游戏名称：亚克传承 精灵之黄昏	北京连邦软件股份有限公司	RPG	168元人民币	2005年2月23日
龙珠二世2	北京中青创先软件产业发展有限公司	FTG	168元人民币	2005年3月18日
实况足球·胜利十一人8 亚洲冠军联赛	北京晶合时代软件技术有限公司	SPG	168元人民币	2005年4月8日
Formula One 2004	北京连邦软件股份有限公司	RAC	168元人民币	2005年5月27日
薇欧蕾特的工房	北京晶合时代软件技术有限公司	SRPG	168元人民币	2005年7月28日
比波猴＆爱淘儿	北京连邦软件股份有限公司	ETC	168元人民币	2005年8月12日

未知的前景　天上没有掉下来的馅饼 玩家和碟商的矛盾关系

随着XBOX360与PS3两大新主机之间的明争暗斗从口水战到E3再到现在不管见面不见面相关不相关都要找个借口抬抬自己身份再顺便贬低一下对手，火药味的逐渐加重也吸引着玩家们慢慢地将眼球移开PS2这个目前最流行的主机。然而存在即合理，无论新主机会如何的强势，在其发售的初期都是没有可能撼动PS2这个现在的王者，一段时期之内PS2仍旧会是玩家们关注的主要焦点。而由当前居民生活水平为首要因素制约着的我国主流游戏市场，在与国外游戏市场的衔接上总是会慢上一拍，这也就导致了即使在新主机已经呼之欲出的情况下，我国仍旧会有相当数量的玩家会在近期甚至近未来的一段时间里将PS2作为头号购买对象。如今，汉化PS2游戏的推出绝对会在我国玩家购买PS2的天平上再添一个绝对够分量的砝码。我国还有相当多数的玩家尚未拥有PS2，与其花高价第一时间入手那些现在看来还是云里雾里的新主机，还不如以更高的性价比入手一个非常成熟的家用游戏主机平台，再加上汉化游戏的诱惑，入手PS2反而要更适合这些玩家。

不论是之前的FC时代还是现在的掌机世界，似乎都已经证明了一个定理：在我国，有众多大作登场的主机自然是玩家们追逐的对象，但真正能够有"全民普及"势头的主机则肯定是拥有汉化游戏支持最多的主机——当然，这都是建立在以D版为主基础的现实"国情"之上。现在在我国，最流行的游戏机是什么？不是大作超多、在国外多牛的PS2，更不是性能多强、DIY多有意思的XBOX，而是GBA，并且绝对是GBA，毫无疑问。在街上行走经常会遇到手捧GBA专注游戏的玩家，但随便串门能够在别人家里见到次世代主机的概率就要小的多，硬件价格是一大因素，但绝不是全部。汉化PS2游戏如果能够大量出现，对PS2真正在我国的普及，绝对会起到功不可没的巨大作用。尽管现在我国的玩家与十多年前曾经几乎都是纯日文盲的情况相比已经有了很大的好转，如此久的千锤百炼已经为我们积累了足够的游戏经验和阅历，但作为一名中国玩家，相信无论是谁，即使他日语学得再好，骨子里也仍然是更希望玩到一款纯中文的游戏。汉化游戏对我国玩家的吸引力从来就不曾减弱过，也许还会变得更强。



↑GBA上的"盛世"会不会在PS2上再现？

这几款汉化PS2游戏的推出，并不在于游戏本身的素质有多么多么好，而是一个信号，它告诉我们：PS2游戏的汉化不再是跨不过去的门槛，也许就在某天我们去逛游戏店时，就会发现货架上摆放着的，会有更多更多自己曾经企盼许久的汉化版游戏。当技术已经不再能够制约和限制我们去自行汉化，那么前景也许会和现在的GBA类似：会有一个接一个专门的PS2游戏汉化小组在网上宣告成立，会有数量更多质量更优秀的PS2汉化游戏出现在我们眼前……这一切，看起来似乎并不是没有可能实现。同时，这些事情也会开始逐渐影响和改变家用机玩家们已经习惯了的游戏生活：一款好的PS2游戏推出了，是不管能不能看懂剧情，马上就买一款日文的先回家爽爽还是再耐心等待一段时间，也许过不多久就能玩到汉化后的游戏？如果到时候网上的汉化小组推出游戏的速度和数量能够匹敌甚至超过国内碟商们的水准，那么他们会不会与国内碟商们互相妥协并谋求共同的利益？而玩家们获得游戏的手段是仍将以现在去游戏店购买为主还是以后更多的是呆在家里直接去一些专门地址下载汉化后的镜像文件刻盘后直接玩？……太多的问题，有的答案并不难推测出来，有的则是现在完全无法去下定论的，这些并不是本文这次要讨论的重点，现在我们唯一可以明确的就是：中文游戏，就在前方。

完美汉化的诱惑与陷阱

究竟什么才是真正的"完美汉化"？是将游戏中所有出现的日文字符全部替换成中文还是以"信达雅"的标准真实的再现原作剧情为首位原则进行汉化？不过我们都知道，迄今为止我国推出过的所有汉化游戏作品中，没有一款是绝对的完美汉化版，就像现在所有的网络汉化小组最自豪的也只敢说自己的作品是99.99%的汉化。99.99%是什么概念？剩下的0.01%又在哪？这些都不是问题的关键，作为一名玩家，我们也没必要钻牛角尖去讨论这个。我们只要知道，所谓的"完美"汉化，并不是指100%的绝对，而是对"完美"本身尽可能的去追求。而且这些汉化小组之所以会去进行游戏的汉化，初衷不过是出于对游戏的热爱和为了让其他不懂日语的玩家朋友们更深入地了解这些作品，对于他们，我们没有任何理由做过分的要求，何况他们做的，已经相当之不错。



↑曾经让无数MD玩家受不住诱惑掏腰包之后再骂街的作品。

当时，国内碟商们可就不同了。也许"完美汉化"这个词语就是他们自己造的也说不定，毕竟作为玩家，我们见到这个词语最多的地方就是国内碟商们发行的所谓"完美汉化"的那些游戏盘或是游戏卡带的封面包装上了，而且肯定会对这几个字进行特别的效果处理以求吸引更多的玩家，毕竟，"完美汉化"就是此类游戏最大的卖点。我们不能否认，国内碟商们出品的汉化作品中确实有不少素质极高，特别是之前提到过的那些早期汉化游戏公司，从某种程度上来讲，其实他们同样也没有拿到原厂商的正式授权，同样也算是"盗版"。不过其中绝大多数游戏的汉化质量都真的很不怎么样，与"完美"二字更是天差地远。还记得早期MD上的中文版《梦幻模拟战2》，汉化素质的确不错，可没玩几关就发现，出现在眼前的仍旧是那些蝌蚪一般的日文甲名，原来所谓的中文版，不过是仅仅对前几关汉化后连半完成品都算不上的东东，而且这样的例子可以说是俯首皆是。即使在如今看似一片繁荣的掌机游戏汉化市场也是如此。像《口袋妖怪》这样的作品，我们还可以归结为其聘请的或许只是专业日文翻译而不是专业玩家，所以在妖怪名称、招式等地方会让人郁闷。可现在最盛行的情况则是不负责任的国内碟商们将网上那些汉化小组刚刚发布的汉化测试版甚至是DEMO版直接拿来就用，并且完全不负任何责任的就在卡带包装盒表面印上醒目的"完全汉化"的字样，这就已经不是什么商人是以赚钱为首要目标这种借口能够推脱搪塞得掉的了，我们可以毫不客气地说，这是对玩家们赤裸裸、并且毫无廉耻地欺骗！

目前PS2上推出过的几款汉化游戏，《WE8》是由完全实况自己做的，其汉化素质之高就不用笔者在此多费唇舌了；《源氏》和《恶魔猎人3》的汉化质量虽然说不上真有多好，但作为汉化PS2游戏的排头兵来讲，还是可以接受的；而最新由国内碟商们自制的所谓"完全汉化"版《WE9》，其汉化素质之低劣简直让人咋舌！所谓的完全汉化竟然仅仅是对游戏菜单的翻译，球员名称用的都还是英文，至于配音解说什么的自然是不用指望了，最绝的是，这批D盘的质量做工也极次。当初笔者去买这款游戏进行评测时，游戏店的BOSS甚至苦口婆心的劝阻并一再解释说这批盘汉化质量不好、做工次且极不好读，最后反倒是笔者费了一番口舌才虎口拔牙一般的买下本作，一款所谓"完全汉化"版的汉化游戏能够垃圾到这种地步，虽然未必是后无来者，但绝对是前无古人的了。

说以上这些话的目的没有别的，而是在于提醒大家，即使PS2汉化游戏的春天真的来了，也未必就会如我们想象中的那么好。类似这次的劣质汉化版《WE9》的事件以后肯定还会重演，而且数量上肯定少不了。真正的"完美汉化版"，我们还不敢太奢望，但能够玩到汉化后的PS2大作，我们还是应该感谢为了汉化它们而付出过努力的人们——即使这些人只是"惟利是图"的国内碟商；同样，如果这些所谓的"完美汉化版"是纯粹的垃圾的话，我们也同样有理由也有资格去批评甚至是骂那些黑心的国内碟商——虽然他们的确"汉化"了。"完美汉化"是一个迷人的诱饵，也是一个实用的陷阱，目标不是我们，而是我们口袋里的银子，这条真理，永远成立。

眼前与长远的矛盾

盗版是对正版的冲击，而盗版的汉化游戏则是对行货PS2的双重打击。在中国，喜欢玩PS2的人很多，盼望有中文游戏更是每一个玩家的心愿，但如果在可以廉价获得和高价购买这两者之间做出选择，并且廉价的内容还要好于高价的话，恐怕还能够支持正版人就没有多少了。虽然这并不是正确的选择，但是谁也不能回避这个现象，造成这样的局面，我们一方面谴责盗版商的违法行为，而另一方面也得责怪索尼的PS2中国推广计划进行不力，又或者是我们太天真了……

充满"曙光"的开端

SCE的PS2于2004年1月1日正式登陆中国市场，从此PS2在中国有了一个可以见光的身份，中国玩家翘首以盼的好日子似乎来了……"索尼计划首先将PS2平台在中国的数量提高到200万台，第二步将是实现PS系列游戏产品的网络化，这样可以非常有效地防止盗版。而行货中文游戏可能成为中国版PS2最大的吸引力……"这些索尼给出的承诺让人们一次次地心潮澎湃！

在中国的玩家们兴奋不已的时候，其实索尼并没有打算真正在这个市场上付出多少，更没打算获取多少。索尼不会指望在PS2硬件和软件的销售上得到很高的回报，而是要在中国推广PS2，推动中国市场对于游戏的需要。基于这个出发点，我们就可以很容易理解为什么行货PS2的价位在一开始会如此高不可攀。要说，索尼的这种策略真的很聪明，如果行货PS2低价进入市场，那么所谓的推广将会成为PS2乃至未来主机的灾难，这样会使市场习惯于不太合理的价格，而令消费者更加习惯于低投入高回报的消费现状，最终无法达到推广PS2的目的。PS2目前在中国缺乏相应的正版游戏软件是不争的事实，但是却并不缺乏相应的盗版软件。行货PS2绝对防盗版，可水货PS2并不免疫，索尼没有彻底扼杀水货，可见其用心。前面已经说过，卖PS2硬件对于索尼来说并没有特别大的意义，而从长远来看，培育好中国的游戏市场才是索尼真正的期望。在索尼PS2正版软件彻底被中国市场接受以前，中国市场上的水货PS2依然会是主角，这是索尼非常清楚并且早就接受的现实。

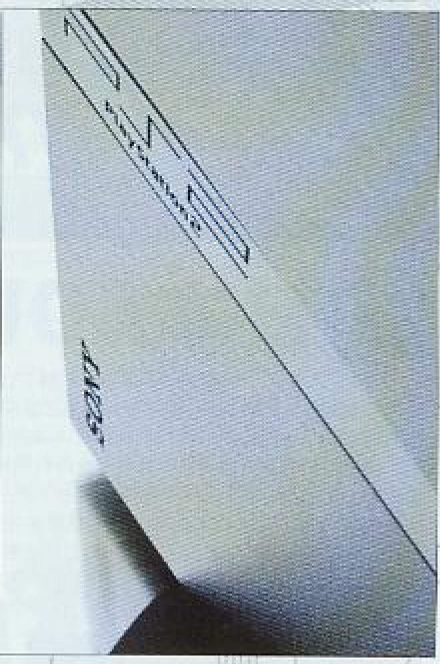
中文软件遭遇的尴尬

在行货刚一推出的时候，索尼就把中文版的游戏软件作为PS2在国内立足的杀手锏。索尼为了配合PS2在中国大陆发售同步推出了3款中文版经典游戏，并且承诺还有大批的日文经典游戏也正在紧张的汉化之中，也将持续推出。中文版游戏对玩家来讲的确有着相当大的吸引力，特别是在行货PS2登陆的初期，购买正版软件是玩中文版游戏的唯一选择。但随着港版、台版汉化软件的破解，水货PS2上也可以运行盗版的中文版游戏了，而且在数量与质量上更具备优势。索尼手中的这张王牌彻底失去了威力。

行货游戏的推出速度是要远远落后于日本和美国的，原因就在于市场环境的不同。如果PS2的正版游戏和国外保持同步，那么索尼将加大在软件上的开发费用，而在收回成本方面则毫无保障。在日本，一个PS2游戏的价格几乎是主机的五分之一，这显然不符合中国玩家的消费能力。针对中国市场进行特定售价，又将加重索尼的负担。虽然PC游戏的低价普及取得了显著的成效，而索尼要在软件上打开中国市场，却不能因为中国市场的特例而破坏整个世界的游戏市场大环境。和PC游戏的定价看齐决不是PS2正版游戏明智的价格定位。然而高价游戏又不能燃起人们的购买热情，于是索尼只能用放慢PS2游戏进入中国的时间来达到降低软件价格的目的。

盗版最终打垮了行货

行货PS2一直迟迟没有进入中国市场，抛开国家法规这些客观因素，盗版就是其中一个最重要的因素。在电视游戏业界，游戏主机要靠软件赚钱是不争的事实。PS2从问世起硬件就一直在亏本销售，它靠的就是通过游戏软件来赚钱，以此实现整体盈利。在大陆市场，PS2虽然正式进入，但盗版的游戏软件已经随处可见。现在许多人通过对行货主机加装直读芯片，已经实现在行货PS2能够正常运行各种盗版游戏软件。经过较长时间的发展，目前直读芯片的技术已经相当成熟，而盗版游戏的价格也不过只有几块钱，上市速度几乎和正版游戏同步甚至超前。而且由于PS2是面对个人消费者的产品，并不会有企业这样的正版用户，因此索尼的游戏销售业绩完全掌握在消费者对正版游戏的态度上。对于用惯了盗版软件的中国游戏玩家而言，索尼靠软件盈利的模式几乎行不通。



目前中国的行货PS2迫于水货机型的价格压力，售价并不能定得太高。再加上主机被破解，索尼已经不能保证让消费者只购买正版软件，所以行货PS2在中国是名副其实的卖一台赔一台。如果之前还有中国玩家怀疑盗版的危害，或者还没有意识到眼前的小利会对未来的发展造成多大的影响，那么现在应该看到了吧？我们期盼已久的行货就是眼睁睁被盗版打垮了！

中国市场远未成熟

在经历了世嘉的失败尝试后，索尼是第二个挑战这片市场的闯将，然而整个世界游戏市场的成功并不能带给中国行货PS2好运，索尼只能坦然接受失败的现实。这次失败的尝试到底给未来中国游戏市场带来怎样的影响，我们现在还不好说，结果肯定是负面的，只是究竟会造成多大的创伤还未知，就因为人们今天对于现状的漠视以及助长，也许会让中国家用机游戏的发展再延后10年！

现在有了中文游戏，我们可以与世界同步，然而能够快速玩到优秀的汉化游戏也只是眼前的利益。同时也正是这种眼前的利益，使我们与正规的游戏市场越离越远，并且难保在这段时间里会让国外游戏厂商产生排斥中国的情绪，而最终选择放弃中国的玩家。我们的眼光应该放得长远一些，与其买一堆盗版软件而不知道该玩哪一款，还不如精心挑选一些自己喜欢的正版游戏，好好发挥它们的娱乐价值，长远的利益才是我们真正应该关注的头等大事。矛盾无时无刻不存在于眼前与长远之间，观念的改变也需要大家的共同努力，哪怕前人栽的树要等到后人才能乘凉，我们为什么不试一下呢？

日本AOU重磅出击!VF5力劈华山!

特报 SCOOP

本刊日本专讯　9月1日，日本娱乐机器工业协会（JAMMA）与全日本游乐设施协会（JAPEA）主办的第43届日本娱乐设施展(AOU)在千叶召开。包括SEGA、NAMCO、KONAMI、BANDAI等日本一线厂商都出席了本次展会。最近街机的更新换代速度大有与家用机同步之势，尤其是在次世代主机即将推出的现在，SEGA更是首先做出了自己的行动。在本次展会上，SEGA公布了最新机板LINDBERGH及包括看家名作VF最新作《VF5》在内的五款对应作品，并同时放出了首次对外公开的影像。自2001年发售《VF4》以来，距今已有接近4年的时间了。这款新作到本刊截稿为止虽然没有明确公布发售日期以及相关的细节更新，但从图片中起码可以看出游戏的画面有了飞跃性的强化！人物的刻画也更加精致入微，足以展现出新机板LINDBERGH强大的性能。有另外强劲的机能和SEGA看家作品的压阵，LINDBERGH给人的第一感觉还是很不错的。下面就来看看新机板的详细情报吧。

↑日本历届的AOU基本都是街机在唱主角，而今年恰好是街机大幅革新的时期，因此在展出的游戏素质上是往届所不能相比的。

←《VF5》这次公开了所有角色的最新形象，还有两位神秘的新人物，本作的受关注度也是最高的。

次世代街机基板“LINDBERGH”！

LINDBERGH



新基板“LINDBERGH”使用的CPU是由INTEL提供的P4 3.0G，负责3D效果演算部分的GPU是由NVIDIA提供的。整体构造采取的是更加容易开发的PC结构，同时网络基础技术采取的是“ALL.NET”，新基板在网络技术上做了大幅强化，在处理将来需要应用网络技术的游戏时将格外得心应手。

新基板“LINDBERGH”规格一览	
CPU	INTEL P4 PROCESSOR 3.0G，1M对应L2 CACHE，800M FSB
记忆体	184pin DDR SD-RAM PC3200 512MX2
GPU	NVIDIA制，256位幅GDDR3，搭载256M记忆体。对应Vertex Shader3.0、Pixel Shader3.0，无论是相同影像或不同影像均对应双画面输出，解像度亦可进行个别设定
声音	搭载3D音频处理芯片，最大发音数64音，对应5.1CHANEL输出
影像	对应analog输出，D-Sub 15pin，同时对应analog、digital输出，对应双DVI-I端子输出
音频	5.1CHANEL，SP-DIF（光纤）
LAN	On Board 10/100/1000 BASE-TX，街机游戏输出输入JVS I/O装置
Serial	2CHANEL（1个CHANEL可进行232C与422的切换），USB 2.0X4
其他	业务用自设络间机能，数据供给：DVD，对应ALL.NET的标准网络机能配置



硬件 HARDWARE

两大高层人物分析360市场前景 微软主机先行推出未必代表成功



Perrin Kaplan

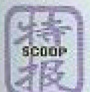
本刊讯　任天堂美国分公司副总裁Perrin Kaplan日前在接受媒体采访时表示，微软抢先在2005年底推出新主机XB360的做法的确是有效地打击了对手，不过她认为360的销售却不会因为首个推出而变得那么顺利，至少在日本及亚洲其他地区应该不会太理想。

法的原因，Perrin Kaplan解释说，现在XBOX在日本被PS2完全压制于下风，这直接影响日本玩家对XB360的期待与认知度。日本有70%的玩家期待着PS3的推出，但对XB360的期待只有2%，这已经预示了XB360在日本市场未来的发展前景。

而就在任天堂美国分公司副总裁发表以上言论的前不久，日本微软XBOX事业部总监丸山嘉浩也发表了自己对于XB360未来销售上的看法。



他认为Xbox的失败原因有三点：一是推出时间比PS2晚了将近两年；二是软件准备不足，大作数量少；三是外形设计问题，纯粹的美式外形在日本很难被接受。所以针对以上问题，微软已经在XB360上进行了改进。至于如何使Xbox360在未来取得成功，还需具备以下条件。首先是要保证机器的出货量，确保2007年年末商战为止的市场占有率要具备绝对的优势。同时要认清对手，360的对手，并不只是次世代的主机，还有PSP、DS以及PS2这些在现阶段的主流产品。以此看来，XB360的前途还有一场恶仗要打。



SNK Playmore公布TGS名单 游戏阵容依旧以格斗为主力

本刊讯　在继日本光荣之后，SNK Playmore也于近日正式公布了即将于今年东京电玩展中展出的游戏名单。在这份名单中我们惊奇地发现，如今格斗游戏明显底气不足，然而SNK Playmore却依然坚持让格斗游戏在展会上唱主角，并且还有部分早已经发售的和再次复刻的作品。

SNK Playmore 东京电玩展参展游戏名单

发行平台	游戏名称	展出方式
PS2	饿狼传说 狼之印记	试玩
	幕末浪漫 月华剑士 1・2	试玩
	格斗之王大蛇篇	试玩
	格斗之王NEOWAVE	试玩
	星闪精灵~La Petite Princesse~	试玩
	格斗之王极限冲击2	影片
XBOX	格斗之王极限冲击	试玩
	格斗之王2003	试玩
	合金弹头5	试玩



GBM专用新影音播放器公布 任天堂新瓶装旧酒伎俩重现

本刊日本专讯　由任天堂所推出可于GBA SP上提供影音播放功能的扩充装置"Playan"，现宣布将于9月13日与GBM同时推出"PLAY-YAN micro"。



新版扩充卡的主要变更的地方包括MP4的支持改为内置，不需要另外下载更新档；播放界面由原本的趣味漫画风格，变更为洗炼图形风格；操作指示的人型图像也从原本的点阵绘图漫画小人偶，变更为常见的几何图像人偶；取消了旧版的迷你游戏支持功能。PLAY-YAN micro预定9月13日推出，定价5000日元（含税）。



NAMCO王道格斗系列再次更新 《铁拳5》最新作品预定冬季推出

本刊日本专讯　NAMCO于8月25日发表，在9月1至3日所举办的"第43回娱乐机器展"中，将展出《铁拳5》的最新作《铁拳5 黑暗复苏（Dark Resurrection）》，本作暂时只公布了街机版，而家用机版还没有消息。

《铁拳5》是NAMCO的招牌3D格斗游戏最新作，其大型电玩版于去年底正式上市营运。并于今年3月推出PS2移植版，7月份又推出了招式判定与系统小幅修改的大型电玩版《铁拳5.1》。本次所公布的《铁拳5 黑暗复苏》是以《铁拳5》的系统为基础所制作的最新版本。不同于只是系统小幅修正的《铁拳5.1》，《铁拳5 黑暗复苏》的内容将大幅增加，包括加入2名新角色，格斗舞台也将焕然一新，并追加许多角色外观自订系统的道具项目，该作预定在今年冬季上市营运。







电玩格斗家动画荧屏大决战 《格斗之王》将推短篇卡通集

本刊讯　SNK Playmore在日前正式宣布，将推出以旗下知名的2D格斗对战游戏《格斗之王（The King of Fighters）》所改编的卡通动画影片作品。



《格斗之王》是世界上家喻户晓的格斗游戏之一，本次所发表的卡通动画版《格斗之王》，是以游戏的故事背景与世界观所制作的短篇卡通动画，预定由知名动画制作公司Production I.G的第9工作室（近期代表作：《攻壳机动队SAC》）负责制作，并同样由负责《攻壳机动队SAC》的下村一担任角色设定。

目前SNK Playmore公布了4名将出现在卡通动画作品中的角色，包括系列作主要角色草雉京，《格斗之王 极限冲击》的主角Alba Meira，《格斗之王99》的主角K'，以及《格斗之王2003》的主角Ash Crimson等，SNK Playmore预定于9月16日所举办的东京电玩展上公布更多相关信息。





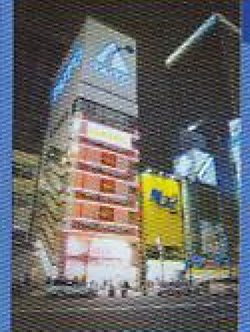
日本厂商合并之风愈演愈烈 元老级TAITO沦为史·艾子公司

本刊日本专讯　日本游戏大厂SQUARE ENIX于8月22日宣布，预定买下老牌游戏厂商TAITO至少三分之二的股份，并将之收编为旗下的子公司。



SQUARE ENIX已经决定于8月23日至9月21日期间，公开收购TAITO所有发行的股份，预定至少收购247900股，约占TAITO所发行股份的67%，而目标就是100%全数收购。如未能达成底限的67%收购目标，则收购措施将取消不予实施，双方并将研究其它的方式来达成完全子公司化的目标。如顺利达成收购目标，则SQUARE ENIX将成为TAITO的母公司，并与TAITO进行股份的交换。据SQUARE ENIX官方的新闻稿指出，收购计划目前已获得TAITO董事会与TAITO最大股东京瓷（KYOSERA）的同意。

在日本颇具实力的SQUARE ENIX，一直在世界所有的游戏厂商中占据相当的地位。而现在这位游戏大亨居然也选择走兼并其他公司的道路，难道未来的业界竞争真的会如此残酷和激烈吗？或者这也是美、日两大游戏集团对抗的一个显现。



▲有关TAITO公司

TAITO是日本老牌游戏厂商之一，1953年正式成立，1973年推出日本首款大型电玩，曾发行过许多家喻户晓的知名游戏，包括70年代的《太空侵略者（Space Invader）》，80年代的《泡泡龙（Bubble Bobble）》，90年代的《电车向前走（Densha de GO!）》等，不过在进入了PS2、XBOX时代后却鲜有力作。





上市倒计时！XB360套装价位公之于世！

本刊讯　在日前德国举办的世界第三大游戏展——欧洲游戏展2005（Games Convention 2005）上，微软官方正式公布了Xbox360主机以及各个主机配件的售价。正如前段时间的消息，Xbox360将分为两个不同配置的版本，售价分别为“精简版”：299美元/299欧元/209英镑和“标准版”：399美元/399欧元/279英镑。不过从实际购买的价值来说，精简版充其量就只能满足初期简单的游戏需要，而想要充分体验360的游戏震撼则标准版才是玩家的明智选择，并且从价格上看，标准版已经算是非常实惠的了。

Xbox360的精简版保持了四年前Xbox上市时299美元的价格，为的是能够让一般玩家接受，并且也足够玩初期一些对于网络支持没什么要求的游戏，然而因为只配有AV线，所以在画质上肯定也只能用勉强来形容。标准版则是配备了最为豪华次世代装备的完全版本，甚至曾经有传言说，标准版的光驱也采用了HD-DVD，不过现在看来纯属谣言。虽说比精简版贵了100美元，但是标准版中的配置却是真正物超所值。微软采取这样的销售策略显然是非常灵活的，姑且不论精简版究竟有多少购买价值，起码分类销售策略能够更贴合不同玩家和游戏市场的需要。

在后来微软公布的配件售价单上，我们更可以体会到标准版的超值。一个Xbox360的专用20G硬盘99.99美元，网络适配器也是99.99美元，而精简版与标准版的售价差距却只有100美元。也就是说，如果先买一套精简版XB360，再另外购买其他标准版的所有配件一共需要530美元才行。如此之大的差距相信标准版会是绝大多数人的购买首选。此次，微软表示Xbox360将于今年的圣诞节期间在日本、北美、欧洲三地同步上市，而在明年该主机将登陆包括中国在内的亚洲其他地区。在接下来9月份的东京电玩展上，微软将进一步公开相关游戏的消息，请读者密切留意我们后续的报道。

Xbox360各主机配件价目表

主机配件	美元价格	欧元价格	英镑价格
❶专用面板	19.99	19.99	14.99
❷20GB硬盘	99.99	99.99	69.99
❸64M记忆卡	39.99	34.99	22.99
❹无线网络适配器	99.99	79.99	59.99
❺无线手柄	49.99	44.99	32.99
❻充电器材	19.99	19.99	14.99
❼充电电池包	11.99	14.99	9.99
❽有线手柄	39.99	34.99	24.99
❾专用耳麦	19.99	19.99	14.99
❿遥控器	29.99	29.99	19.99
⓫分量线	39.99	29.99	19.99
⓬S端子线	29.99	24.99	17.99
⓭VGA连接线	39.99	29.99	19.99

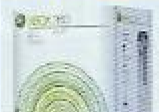


精简版　售价 299美元/299欧元/209英镑



- ◆Xbox360主机
- ◆Xbox360用有线手柄
- ◆Xbox360用可分离式面版
- ◆Xbox360用标准AV线
- ◆Xbox Live 会员认证

标准版　售价 399美元/399欧元/279英镑





- ◆Xbox360主机
- ◆Xbox360用无线手柄
- ◆Xbox360用可分离式面版
- ◆Xbox360用无线遥控器
- ◆Xbox360用网络适配器
- ◆Xbox360用20GB硬盘
- ◆Xbox360用头戴式耳麦
- ◆Xbox360用分量线
- ◆Xbox Live 会员认证

XBOX 360 中文界面公开

台湾微软在日前公布了Xbox360的繁体中文系统界面，从中我们看到，微软在这台主机中融合了多媒体娱乐中心、游戏杂市、网络聊天等功能于一体，并通过成熟的Xbox Live网络系统，让Xbox360的玩家能够便利地享受到与世界连线的乐趣。微软计划于明年在香港、中国台湾省、韩国、新加坡等亚洲地区发行Xbox360主机，在今年末香港举行的亚洲游戏展2005上微软会公布相关消息。

↑一看Xbox360的界面已经越来越接近电脑的操作系统了，从中我们也可以想象未来的家用机将会拥有更全能娱乐的角色

XB360开发机最终版亮相



日前在莱比锡举行的欧洲游戏展2005上，微软除了公布主机套装和价格之外，还首次对外正式展示了Xbox360最终版开发机实体，相比之前的版本，最终版开发机配备了IBM提供的三核心Power PC 3.2GHz中央处理器和ATi的Xenos图形芯片，最终版开发机可以流畅运行部分在第二版开发机上运行不流畅的游戏，并且资源占用率只有25－30%，因此可以推断Xbox360实际的性能是第二版开发机的3至4倍。

除了展示实机外，微软还在研讨会上首次公布了Xbox360的体系结构细节，其中包括首次亮相的Xbox360中央处理器和图形处理器。Xbox360中的另一枚主要的芯片就是Xenos图形核心，采用双芯封装设计，由TSMC生产。子芯片是包含了光栅处理器和嵌入式内存的逻辑化内存芯片，由NEC制造。

●PS2动作对战游戏《七龙珠 Z Sparking!》于近日公布了相关的消息。本作的剧情采用电视版卡通动画的设定，玩家将操作超过50名角色，在那美克星等地进行超魄力的战斗。该作预定10月6日发售，定价7140日元（含税），并将提供“压缩胶囊”造型的原珠笔作为预约特典。

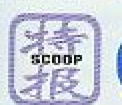


●由BANPRESTO制作的《超级机器人大战J》，现宣布将举办买游戏抽奖送特制GBM主机面板的活动。凡购买这款游戏的玩家，皆可凭游戏中所附的序号，在9月13日至10月31日，到任天堂官方玩家俱乐部网站参加共有1万个名额的抽奖活动。

●由CAPCOM制作的PSP动作角色扮演游戏《洛克人DASH2 庞大的遗产》，现公布将收录PS版所未曾包含的“传说中的第1章”。本次所发行的PSP版是移植自2000年于PS上发行的同名作品。“传说中的第1章”是以4个小游戏所构成，目的就是让老玩家体验未曾于原作出现过的新章节内容。该作预定9月8日发售，定价3990日元（含税）。



●微软在日前揭晓了Xbox360的20GB硬盘将会同捆收录一款（甚至多款以上）的Xbox Live Arcade



GameBoy Micro九月缤纷登场！

本刊讯　自从在今年的E3展上首次亮相之后，GameBoy Micro（简称GBM）便鲜有新闻面世。而就在8月中下旬，任天堂接连公布了其在日本和北美的发售时间和价格，并同时公开了为庆祝马里奥20周年的GBM特制面板。不过本次公布的价格与之前的预测存在非常大差距，不知道作为一款已经临近退出主流的掌机，再标这样的高价还有多少可行性。

红白机样式GBM主机

任天堂于8月21日再次公布了红白机样式GBM主机的造型，整体设计完全仿照红白机手柄的风格，采用黄铜色的面板，搭配暗红色的机身与黑色的按钮，在A、B、选择钮、开始钮上方都有着斗大的按钮标志，左上角并有1号手柄的"Ⅰ"标志，整体造型与配置可说是维妙维肖。由于任天堂红白机奠定了现今主流电视游戏机市场的基础，是许多玩家共同的回忆，因此先前所推出的两种红白机样式GBA SP主机都获得相当热烈的反应。非卖品的红白机手柄面板样式GBA SP主机甚至在拍卖网站上飙涨到千元以上的高价位。这次预定于红白机经典作品《超级马里奥兄弟》推出20周年纪念日推出的红白机样式GBM，预料也将掀起另一波红白机怀旧热潮。



[illegible]



↑相比之前推出的红白机限定版GBASP，GBM的外形与当年FC的手柄更为接近，不过在体积上就要小很多了，上图就是玩家的手与GBM的大小比例。

世界各主要市场GBM上市消息





◆北美　美国任天堂于8月17日正式宣布，GBA最新机种GBM将于9月19日正式在北美地区上市，定价为99.99美元(未税)。目前北美地区预定推出银色与黑色两种版本，并附赠3种不同风格的面板，供玩家自行替换。而北美地区的GBA SP价格调整为79.99美元（未税），仍将持续贩售。

◆日本　GBM在日本上市的消息是任天堂于8月18日下午正式宣布的，虽然比北美宣布的晚了一天，然而其发售时间却要早于北美市场，定为9月13日。也就是经典游戏《超级马里奥兄弟》问世20周年当天，其定价为12000日元（含税），预定推出5种款式，分别为银、黑、蓝、紫等4种配色，以及特殊的任天堂红白机配色。之外也将同步推出 GBM 专用的通信连接线、通信转接线与无线传输转接器等外围。

◆欧洲　除了北美与日本之外，欧洲任天堂也于德国莱比锡（Leipzig）所举办的"Game Convention 2005"游戏展中正式发表了GBM在欧洲各国的上市时间。将于11月4日在欧洲地区推出GBM主机，定价为99.99欧元/69.99英镑，在主机的款式上，欧版是融合了美版与日版的特色，预定推出银、蓝、粉、绿等 4种配色。

作为积分奖品的"2P手柄"



继先前公布任天堂红白机样式的 GBM 主机之后，任天堂官方玩家俱乐部网站"任天堂俱乐部（Club Nintendo）"又再度宣布，将推出红白机2P手柄样式的GBM面板，作为点数兑奖的赠品。任天堂俱乐部是由任天堂所设置的官方玩家俱乐部网站，凡居住于日本的玩家皆可登录成为会员。当购买任天堂软硬件产品时，即可使用内附的点数券于网站上储存点数，并使用累积的点数兑换各种任天堂特制的非卖品，包括有特制手柄、记忆卡、

微软最忠诚日本合作伙伴"投敌"　TECMO宣布将参与开发PS3游戏

本刊日本专讯　TECMO社长中村纯司于8月24日所举办的期中决算说明会中，表示TECMO有计划开发PS3的游戏，这也是TECMO首度对外公开将参与PS3游戏制作的阵营。

中村在说明会中指出，由于图像品质的提升导致了下一代主机游戏开发费用的攀升，以Xbox360来说，开发成本就增加了近2成。所以在这种严酷的生存环境下，游戏开发理念也需要改变。TECMO虽然目前在PS2与Xbox上都推出游戏，但是旗下由板垣伴信所领军的制作团队"Team NINJA"却长期以来一直都是微软Xbox强力的合作伙伴，并很早就确定将会开发制作Xbox360的游戏。本次TECMO社长的发言，首度表明了TECMO也将会投入PS3游戏开发的立场，但对于预定在PS3上制作哪些游戏目前尚未公布。但是相信既然TECMO决定涉足这一阵营，那么就不太可能会有明显的偏向，估计像《DOA4》和《忍者外传2》这样的品牌游戏还是有机会登陆PS3的。

游戏，目前已知的一款游戏叫做《旋转泡泡HD》。这也是MSN上颇受欢迎的休闲游戏小品之一。

●日本Frepar Networks公司发表，自8月25日起在日本Sony Style网站上提供PSP格式的付费影片下载服务。首批提供42部影片，后续将供应100部，类型包括怀旧卡通、偶像影片、电视连续剧等，价格为每部500日元。

●日本东芝公司近日研发出一种全新显示器，能使3D图像在平面的显示屏上能够进行更为逼真的显示。传统的3D显示器仅仅是图像从显示屏里突出几厘米，而东芝的这种显示屏可以将图像按照实际的高度进行显示，东芝确信三维显示器将来必会由仅仅是有趣的东西变成一种必要的工具。



●日本计算机硬件制造商Princeton日前推出了一款兼具充电与扩音功能的PSP直立架产品"PSP-MSSHS"。这款产品在使用碱性电池时可持续扩音20个小时左右。而当插上变压器时，便可同步对PSP主机进行充电，而且这两项功能也可以在连接电源时同步进行。PSP-MSSHS目前已经开始在市面上贩售，价格为3980日元（含税）。



●KONAMI在日前正式发布了PS2版《恶魔城》最新作《恶魔城 暗黑诅咒》，将于2005年11月24日发售，定价为3294日元（含税）。

关注中国 铃木裕作为王牌制作人，他的游戏制作经验对于同行业者来说是一笔不小的财富。而他的现身说法对于中国的游戏开发也更显珍贵。相比铃木裕来台，神游抢在第一时间推出GBM也非常激动人心。这两周唯一的遗憾就要算《生化4》不出中文版了。

特报 SCOOP SEGA王牌制作人铃木裕来台演讲

本刊讯　8月23日下午，“2005游戏国际研讨会”在中国台湾省举办。会中邀请了日本游戏厂商SEGA的著名制作人铃木裕，就游戏创意与管理的主题进行演讲。在研讨会上，铃木裕向与会人士分享了他从进入SEGA以来的各种游戏概念来源、制作过程与心得。



●铃木裕，1958年出生于日本岩手县釜石市，1983年进入SEGA后，创作出横跨各种类型的经典名作，包括科幻射击游戏《太空哈利(Space Harrier)》，奠定3D格斗游戏类型的《VR战士(Virtua Fighter)》，DC上永恒的经典《莎木》等等。

经典名作《VR战士》的诞生

铃木裕■《VR战士（Virtua Fighter）》这款游戏的制作过程事实上遭遇到非常多挑战，一来这个类型是全新、没有其他厂商尝试过的，二来当时有制作实力强大且资源丰富的2D格斗王者CAPCOM所立下的典范。

当时并没有动作撷取的技术可以利用，因此制作人员只能以手工方式来调整出所需的动作。全体工作人员就在一边制作游戏，一边上道馆练习的日子中度过，当大家都熟悉基本的出拳踢腿之后，就开始尝试将这几个基本动作放到游戏中，果然呈现出非常优异的效果。制作期间我们也研究参考过成龙与李小龙的格斗风格。



↑在玩家看来，可能更希望铃木裕继续创作出好游戏，而不是成为演讲者。

有关《莎木》的现场问答

在一连串详细深入的经验分享演讲之后，铃木裕还解答了与会人士提出的问题。其中多数问题都是与《莎木》有关的。

问■您如何以Online的方式来诠释原先的《莎木》？

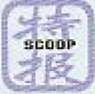
铃木裕■事实上在2000年《莎木》推出之时，我并不知道MMO（大规模多人线上）这种游戏类型，当时觉得游戏的表现手法有窄化的趋势，因此才制作了FREE这种能让玩家做自己想做的事的新类型游戏。不过在了解了MMO的概念之后，我觉得非常适合莎木的表现手法，因此也才兴起了制作《莎木Online》的念头，不过一开始《莎木》并不是以MMO为出发点，只是恰好适合罢了。

问■单机版《莎木》是否有推出续作的计划？

铃木裕■虽然游戏的类型转变了，但《莎木》原作的世界观与角色、剧情等，都将会融入《莎木Online》中延续下去。至于是否会有单机版的续作，现在还没有这方面的打算。

问■您是否曾碰过创意枯竭的状况？

铃木裕■如果让同一个制作人单凭自己喜好去制作游戏，那最后往往会落入大同小异的局面，因此必须要充分了解制作团队各成员的能力，多与不同的人接触，才能让游戏持续不断地创新。



特报 SCOOP 神游公司行货代理速度步步提前 iQue Micro发售时间提前欧洲1月

本刊讯　在任天堂公布新版掌机GBM的上市时间后，几乎与此同时，神游（中国）有限公司也在国内宣布，GBM的正式代理版主机iQue Game Boy Micro（iQue Micro）将于10月份在中国发售，甚至早于欧洲的11月份。但具体价格尚未透露。

GBM是任天堂公司在E3展前后公布的一款GBA系列的新版掌机，体积为历代GBA最小，机壳为铝质，采用带有三段背光的2.0英寸液晶，可以采用替换屏幕面板的形式改变机体外观。即将在欧美发售的GBM机壳颜色分为黑与银两种，黑色主机附带黑、红、绿三种颜色的屏幕面板，银色主机附带银、深蓝、粉红三种颜色的屏幕面板。iQue Micro的机壳颜色与欧美版相同，也有黑和银两种颜色。而附带的彩色面板还有待公开。



↑神游GBM迅速推出，体现了国内游戏市场的发展。



软件 SOFTWARE 台湾玩家将第一时间体验PS2生化4 美国艺电为保速度决定放弃汉化版

本刊讯　根据台湾省CAPCOM游戏代理商EA方面的消息指出，预定10月底在北美地区发行的CAPCOM经典恐怖游戏最新作《生化危机4》，预定引进亚洲英文版，与北美地区同步在台湾省发行。



↑假如推出中文版，本作对于中国玩家来说就完美了。

PS2《生化危机4》是移植自年初发行的NGC版，也是自1999年PS的《生化危机3》之后6年之久的最新正统系列作。PS2移植版加入了新的故事剧情、武器道具与宽屏输出的功能。除了北美地区已发表将于10月25日发行之外，PS2《生化危机4》在日本与欧洲地区的发售日目前都还未公布。根据台湾CAPCOM游戏代理商EA方面的消息，EA预定代理引进可适用于中国台湾省PS2主机的亚洲版并非中文化作品，就是为了与北美同步发行，让台湾玩家提前玩到游戏。

GAME OVER

——从育碧中国市场部大裁员说起

□特约撰稿人/凯凯

7月26日，就在2005年度China Joy之后的第11天，各大资深媒体记者耳闻已久的消息终于得到证实：上海育碧市场部的大裁员开始了。虽然此前这个昔日中国第一游戏发行商早已名不副实，但这个新闻的传出仍然不由不让人扼腕叹息。

不过，育碧市场部走到今天这个地步完全在人们的意料之中一甚至有人说，如果它还能维持住5年前的辉煌，那就太不可思议了。

* * * * *

按照陈天桥的原话来说，五年前的育碧中国市场部，是当时的他所必需仰视的。那时育碧在中国单机游戏市场里可谓是呼风唤雨的骄子，是各大外国公司寻找中国代理商的必然选择：Capcom、3DO、Activision……有多少公司通过育碧打开了中国市场的大门，以至于无数国内的玩家至今仍然以为“生化”、“英雄无敌”、“使命召唤”等等大作全都是育碧自己研发的产品（当时Heros品牌尚未被Ubi买断），同时高度提升了Ubi在中国的品牌价值。

在当时，如果不是育碧答应了陈天桥的请求来发行他的“传奇”，盛大也许就不会有今日的辉煌和成功。

但现在人人都须仰视盛大，我们却不得不低头看着育碧中国的市场部慢慢死去。

* * * * *

对育碧中国略有些了解和认识的，大多都能说出其市场部的许多故事。这些故事有的创造了育碧在中国的奇迹，有的则把育碧逐渐逼向悬崖峭壁，在这里、在今天，再来传播这些八卦故事并无意义。让人感到可悲的，是这代表了国内单机游戏市场的完全没落。育碧之后，还有谁会重头收拾旧山河？还有谁愿意为这个不再有收获的土壤耕耘？我们甚至不知道，从此之后还有几个国际一流水准的游戏，能以高质量官方汉化版本的面貌出现在玩家的面前？——也许语言将再次成为阻隔国内玩家和国外游戏的深壑。

育碧中国的故事，和索尼或者神游又是多么的相似，而我们又对此多么的无奈。“这就是中国的现实”——这一点我们完全承认，但却从来都没有勇气去改变它，即使别人付出多大的努力都是一样的结局。

现在，又一个公司倒下去了，但无数的人们仍然心安理得地去0 Day、去Crack、去买盗版，甚至，包括在这些公司里出卖着自己智慧和汗水的员工们。

面对这样的麻木和无动于衷，不知道该是可笑还是可悲。

* * * * *

不同国家之间文化的冲突，向来都是跨国公司最感头疼的一个问题。虽说法国人被称作“欧洲的中国人”，而且确实也在许多地方同中国人极其相似，但毕竟还是隔着千山万水，有着数不清的隔膜与误解。

沟通上的困难，往往造成误解，而文化上的差异，更是会强化这种误解，甚至导致做出许多错误的决定。更为要命的，是这些决定在制订一个针对外国市场策略的时候发生，那往往就是无法挽回的。

很多老外都有一种习惯性的思维方式，他们总感觉中国的市场状态非常原始，而自己才是市场规则的制定者，他们口中虽然也会说几句“中国有中国的国情”，心里却总是认为“天下市场是一家，哪里的游戏规则都差不多”而拒不承认中国市场的不同。甚至直到碰得鼻青眼肿鲜血直流，他们中的很多人也仍然不愿相信自己的失败。

但事实就是那么的残酷，失败就是失败，不由得你承不承认，即便你是老外。

育碧中国市场部并不是在2005年7月底才突然收缩的，实际上它的裁员—或曰“整编”，从2001年开始每年都在进行，只是幅度较小，让局外人觉察不到而已—慢火炖青蛙，有时就算是剧中人也常常会不知道自己是怎么死的。



同名不同命。虽说育碧中国分管亚太市场业务的老大有着和Sam Fisher一样的名字，却绝无超级特工这般的好命。不单单是中国大陆这块，其治下的韩国、香港分部也逐年萎缩，甚至已经到了依靠发售英文版聊以度日的地步，这实在不能不让人感悟到些什么。

隔膜、冲突、内耗，加上习惯性的否定之否定—继任者总要彻底否定前任的所有成绩，包括所建立起来的所有渠道及关系，以此来体现自己的价值。而所有这一切只是加速了摇摇架构更快的倾覆。

这怕是任何一个大公司也难以承受的折腾。

* *

在足球比赛中，一支不振的球队，或许教练有权更换其中的几个队员，但这也是有限度的行为。如果对未来还有希望和企盼，老板一般不会炒掉队员，而通常只会让教练卷铺盖回家。那么，当教练和大多数队员统统滚蛋的情况发生时，我们有理由相信，球队老板已经打算彻底放弃了。

那么，当育碧中国市场部决定搬离豪华的世纪商贸广场时，是否也意味着育碧总部对亚太地区发行工作的彻底失望？没有人能够想象即将跻身于狭小商住两用楼里的育碧中国市场部，还能继续为玩家奉上怎样的产品。而也从这一刻起，育碧中国和千千万万其他国际公司一样，成为了又一个纯粹的廉价劳动生产基地。

尽管，很多人并不希望这样，但游戏总是要结束的。

Game Over

中国电玩榜

2005年第19期

本期截至统计日期共收到有效选票1027张

CHINA TOP GAMES

THE MOST WANTED GAMES 近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP15

统计时间 8月15日－8月30日 | 本期最受玩家期待的游戏排行榜有两款新作上榜，但名列前三甲的游戏仍旧是雷打不动的那几个。

1位 最终幻想12

上期 1

PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■价格未定



计票：641

本作吸收了许多FF11中的网络游戏要素，例如战斗系统采用的是完全即时的方式，所有的怪物在地图上也都是可见的，玩家可以选择接近它们与之发生战斗，也可以远远地绕开赶路。

2位 真·三国无双4 猛将传

上期 2

PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元



计票：584

官方公布本作将有两种限定版发售，售价都为8800日元，包括关羽的青龙偃月刀和吕布的方天画戟手办、原创猛将传海报卡片、真354对战卡片、猛将传原创卡片5张甚至还有《三国演义》的小说。

3位 悠远传说

上期 3

PS2 ■NAMCO ■动作角色扮演 ■2005.8.25 ■7140日元



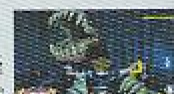
计票：552

本期攻略人行道中有关于本作的详细剧情及流程攻略介绍，希望各位传说FAN们和广大玩家能喜欢。另外NAMCO也已经宣布本作还将会发售美版，发售日则是在2006年冬季。

4位 王国之心2

上期 4

PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005年冬 ■价格未定



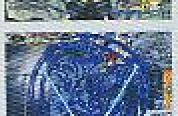
计票：511 目前已知的关卡有四个，在"The Land of Dragons"里会遇到花木兰。

5位 恶魔城·苍月的十字架

上期 7

NDS ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.8.25 ■价格未定



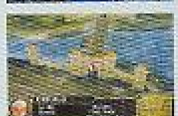


计票：457 游戏中同类魂收集到的数量越多，使用与之相关的招式的威力也就越强。

6位 灵魂能力3

上期 5

PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.11.24 ■价格未定



计票：432 官方已正式确定了游戏发售日，美版为今年10月24日，日版则是11月24日。

7位 新·鬼武者 梦之黎明

上期 6

PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



计票：402 本作采用章节制，一个章节有如一个关卡。打过的关卡可以反复打。

8位 兰古瑞萨3

上期 9

PS2 ■TAITO ■模拟战略 ■2005.9.29 ■6090日元



计票：361 本作初回特典是"角色设定资料集"，包括登场角色们的介绍及插画。

9位 塞伯拉斯的挽歌

上期 8

PS2 ■SQUARE · ENIX ■枪械动作 ■2005.11.14 ■49.99美元



计票：323 目前已经确定最终幻想7中的著名角色巴瑞特与希德都将在本作中登场。

10位 星际游侠

新上榜

PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005年冬 ■价格未定



计票：314 游戏中的世界非常壮阔，玩家将在风格完全不同的众多文明之间旅行与冒险。

11位 龙珠Z 爆发！

PS2 ■BANDAI ■格斗游戏 ■2005.10.6 ■7140日元



计票：253

12位 忍道·戒

PS2 ■SPIKE ■角色扮演 ■2005年秋 ■价格未定



计票：237

13位 合金装备4

PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定



计票：214

14位 旺达与巨像

PS2 ■SCEJ ■动作冒险 ■2005.10.27 ■7140日元



计票：176

15位 忍者外传·黑

XBOX ■TACMO ■动作游戏 ■2005.9.20 ■29.99美元



计票：154

本期新上榜的两款游戏都是PS2上的作品，分别是LEVEL5声势不小的RPG新作"星际游侠"和著名忍者游戏开发商SPIKE开发的新作"忍道·戒"。虽然NDS在我国普及率比较小，但其上的恶魔城最新作仍然能够获得这么多玩家的支持，可见恶魔城系列在我国玩家中的影响确实不小啊。

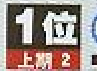
本期榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：http://www.vgame.cn 凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

之前由于杂志出版周期和其他一些原因，导致本排行榜在统计日本游戏及硬件销量排行榜所能得到的数据与实际能够得到的数据日期之间有时间差。[illegible]所以为了以能够尽可能的将最新的数据刊登出来，本期这日本游戏销量排行榜和日本硬件销量排行榜的数据统计时间改为7月25号至8月21号[illegible]。当然，本期只是做暂时的调整，下期排行榜上的相关数据统计周期仍旧会恢复成以往的两周一轮。[illegible]



近期玩家玩的最多的游戏

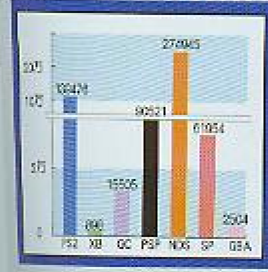


最流行TOP15

THE MOST POPULAR GAMES

排名	上期	平台	游戏名称	厂商	类型	发售日	价格	计票
1位	上期 2	PS2	实况世界足球·胜利十一人9	KONAMI	体育竞技	2005.8.4	7329日元	711
2位	上期 4	PS2	真·三国无双4	KOEI	动作过关	2005.2.24	7140日元	613
3位	上期 1	PS2	第3次超级机器人大战α	BANPRESTO	战略模拟	2005.7.28	8379日元	595
4位	上期 6	PS2	战国BASARA	CAPCOM	动作过关	2005.7.21	7140日元	552
5位	NEW	PS2	格兰蒂亚3	SQUARE · ENIX	角色扮演	2005.8.4	7980日元	504
6位	上期 9	PS2	零·刺青之声	TECMO	动作冒险	2005.7.28	7329日元	476
7位	上期 5	PS2	恶魔猎人3	CAPCOM	动作冒险	2005.2.17	7140日元	432
8位	上期 3	PS2	樱花大战5·永别吾爱	SEGA	冒险游戏	2005.7.7	8190日元	387
9位	上期 8	PS2	合金装备3·食蛇者	KONAMI	潜入动作	2004.11.16	7329日元	359
10位	上期 7	PS2	胜利十一人8·在线革命	KONAMI	体育竞技	2005.3.3	7329日元	355
11位	上期 10	PS2	战神	SCEA	动作冒险	2005.3.22	49.99美元	317
12位	上期 11	GBA	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	战略模拟	2005.2.3	4800日元	264
13位	上期 14	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	SQUARE · ENIX	角色扮演	2004.11.27	9240日元	249
14位	上期 12	PS2	源氏	SCE	动作过关	2005.6.30	7140日元	220
15位	上期 15	PS2	骑龙者·封印之红 背德之黑	SQUARE · ENIX	动作角色扮演	2005.6.16	7140日元	181

本期唯一一款新上榜游戏就是SE于8月初发售的RPG大作格兰蒂亚3，虽然无论是从游戏本身的实际素质还是其在日本的实际销量来看，格3不愧是一部优秀的RPG游戏，但离DQ和FF这种超级大作之间的距离还似乎已经越来越远了。和上期排名中的一样，本期最流行榜中WE9以绝对优势占据了首位的宝座，前不久发售的几款上一期都有新作获取得不错的排名，这也与游戏本身的优秀素质密切相关。



日本硬件双周销量统计

由于近期日本游戏市场各机种上都是大作不断，连带着各主机的硬件销量也上升了不少，其中受益最大的仍旧是任天堂，尤其是其新掌机NDS，几个月前就已经一直以相当的优势压制住了PSP，这次的销量更是达到了PSP的三倍之多；特别是8月中旬以来，NDS在日本的销量更是激增，让人不得不佩服老任在掌机上还是很有一手的。

本期统计时间：2005.7.25－2005.8.21

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND WEEKLY GAME RANKING 8月14日－8月20日

本期英国最受欢迎游戏榜上榜的前十名游戏中有两款都是和板球运动有关，看来板球这项运动在英国受欢迎程度比较高啊。至于小编本人，记忆中似乎只有在小学的时候曾经玩过板球……（汗）其余上榜作品变化幅度均不大，新上榜的另一款游戏“查理和巧克力工厂”则是根据同名电影改编而来的游戏。

排名	平台	游戏名称	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	布赖恩国际板球2005	Codemasters	2005.7.21	体育竞技	39.99英镑
2位	PS2	马达加斯加	Activision	2005.6.30	动作游戏	34.99英镑
3位	PS2	神奇四侠	Activision	2005.6.16	动作冒险	39.99英镑
4位	PS2	醉汉飚车	THQ	2005.6.17	赛车游戏	39.99英镑
5位	PS2	板球2005	EA	2005.7.1	体育竞技	29.99英镑
6位	PS2	查理和巧克力工厂	Take 2 Interactive	2005.7.22	动作游戏	29.99英镑
7位	PS2	横行霸道·圣安德列斯	ROCKSTAR	2004.10.29	动作冒险	39.99英镑
8位	PS2	荣誉勋章·欧陆强袭	EA	2005.6.17	第一人称射击	39.99英镑
9位	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	SCEE	2004.10.15	体育竞技	39.99英镑
10位	PS2	毁灭全人类	THQ	2005.6.24	动作游戏	39.99英镑

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 7月25日－8月21日

由于本期日本游戏销量统计的是7月下旬至8月下旬整整一个月的销量，因此单从上榜这些游戏的销量数字上来看给人极为繁华的感觉，事实上最近由于大作频发，日本游戏市场的人气确实也是很高，像这次的榜首WE9超过七十三万份的销量就绝对是众望所归，假以时日，WE9成为百万级的作品并不困难。

排名	平台	游戏名称	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	PS2	实况世界足球·胜利十一人9	KONAMI	体育竞技	2005.8.4	7329日元	739039
2位	PS2	第3次超级机器人大战α	BANPRESTO	战略模拟	2005.7.28	8379日元	572046
3位	NDS	JUMP明星大乱斗	任天堂	动作游戏	2005.8.8	4800日元	280815
4位	PS2	格兰蒂亚3	SQUARE · ENIX	角色扮演	2005.8.4	7980日元	165956
5位	GC	口袋妖怪XD·黑暗旋风	任天堂	角色扮演	2005.8.4	5800日元	160705
6位	NDS	头脑放松教室	任天堂	益智游戏	2005.6.30	2800日元	154997
7位	PS2	召唤之夜外传·夜明之翼	BANPRESTO	角色扮演	2005.8.4	7980日元	123712
8位	GBA	甲虫王者·通往最伟大的冠军之路	SEGA	角色扮演	2005.6.23	5040日元	122325
9位	NDS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.5.19	2800日元	109464
10位	PS2	火影忍者·漩涡忍传	BANDAI	动作游戏	2005.8.18	7140日元	97015



三方势力重现三国名役之浩荡气势
一骑当千融身于永无止境的杀阵修罗场
小人物到万军之将的成长之路

动作类型之王作的延伸作品终于出现，我们翘首以盼多时的三国无双猛将传终于要在9月16日面市，本作不但在武将、关卡与道具上有所增加，更在前作修罗模式的大受好评的基础上，新增添至三个模式，令作品在原有优秀的动作要素与养成要素上，有了更加深入的研究要素，对三国无双系列一直狂热支持的朋友们势必手入的完成度资料片！

真·三國無双4 猛将伝

对无双系列非常熟悉的玩家都知道一个不成文的规定，就是在系列本作推出半年后必然推出其“猛将传”的资料片。而在资料片早期的新道具添加，已经让玩家们感到重新投入的热情与动力，而后期猛将传新添加的修罗模式，更将作品的难度与可研究性上升了很大空间。而近，三国无双4猛将传的推出，势必让刚刚降温的无双4热潮重新激荡，在前作修罗模式的启发下，本作猛将传新添加的两个新模式，能让我们体会到全新的无双魅力，游戏本身的探索价值得到了飞跃，一款完美的三国无双4即将拼凑完成。

PS2	本刊译名：三国无双 4 猛将传			
格斗对战	koei	9月16日	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄



！无论在修罗模式或是在外传模式的武将投入中，由于更多的道具添加，令我们的战斗更加精彩。一下可以看见，在新的外传模式添加的众多战役中，刻读的发展得到了明显的进步。

修罗模式重现万夫不当之勇

与前几作猛将传修罗模式不同的是，本作中的修罗模式除了自动产生剧本，并在高难度的杀阵中不断冲杀外，依靠自身创造的武勋级别来换取高级场景的进入成为了突出特点，更成为了玩家不断挑战极限的动力。而在锻冶屋中，可以利用在修罗战场中获得的珍贵材料实现对武器的强化。不单如此，在修罗模式的高级战场中，还能在满足一定条件的基础上随机获得各种珍贵的高级道具。

在这样的基础上，实现对自己喜爱的角色的最大强化就成为了一项艰巨的工程。如果玩家认为自己单独完成太过艰辛，那么本次修罗模式下支持双人参与的设定一定会让您与身边的朋友兴奋不已。并且在高难度剧本中，两人配合也是非常必要的，让我们在修罗模式下实现无双武将的最大培养吧。



丁从这个界面开始，玩家们就要投入一个又一个剧本中，体会乱军中万夫莫当的豪快了。



丁在乱军之中不断地投入杀阵，获得角色的增强道具吧，道具的种类繁多，能力更为诱人。

新模式之壮志凌云

新生的立志模式参见！本模式以一个普通士兵的视点来切入三国乱世的战斗中，不断地在战斗中磨练自身的能力，更体现出乱世的残酷与小人物的生存艰辛。而当我们在不断地战斗历练中成长，并最终成为吕蒙一般的声威名将时，玩家一定能体会到非同一般的成就感。立志模式中的角色最初能力之低使只能跟随主公的战斗命令进行侧应协助，却还要在战斗中获得应该获得的战绩。显然，这个模式对于操作者是充满挑战的。



一在这个模式中，可以体会到配合大部队，根据周围战场形势进行杀敌的乐趣，并从零开始，但却乐趣十足

高自由度角色创造

首先在水镜先生处决定士兵的性别、姓名、容貌、穿着、武器。之后从势力中选其一，开始我们的立志之旅。与武将不同的是，士兵的战斗准备工作是在自宅中进行的（寒酸啊……）。战斗中要始终关注战斗概要，明确我军的战斗目的，并在情报画面中得到我们需要做到的战斗要求。在最早的形态中，我们只有两连攻击，实力低下的让人滴汗啊，不过相信玩家们一定能将立志人物培养为新生武将驰骋疆场的。



丁在操作武将的时候，相信大家绝对体会不到生存的艰辛吧，那么就从这个模式中进行体验吧。



名役再现的外传模式

本模式将战役重现贯彻得淋漓尽致。无双4外传模式除了是最强武器获得的重要途径外，还一共重现了高达18组战役剧本。除了我们所熟悉的几大战役外，平阳关之战、汉水之战等之前从未体验过的全新战役会让我们充满新鲜感与投入感。在重现历史的同时，KOEI和我们开了不大不小的玩笑，包括左慈、张角与诸葛亮导士（笑）展开的“道术书争夺战”，女性角色一边保护夫君一边作战的“郎君炫耀战”等，给我们在紧张的战斗与收集过程中带来了一丝轻松。



特典终极手入计划

与普通版猛将传的价格相比，已经宣布推出的特典珍藏版TREASURE BOX（财宝盒），可谓物品丰富，其中哪样附属物品拿出，都是能令无双FANS们流口水的财宝啊。其中包括：

表格：真三国无双4—猛将传游戏软件

真三国无双4—猛将传武将武器模型（两种）

真三国无双4—猛将传交易卡片游戏猛将对战特别包（内含卡片58张）

三国演义精装本解说。



丁物品之丰富令龙马看后只能又进行节衣缩食了，从二代开始一直进行完美收藏的我，将又一次被光荣给剥削……

特典中的极品 无双爱好者的财宝

□文责/龙马



这次世嘉公司公布了新游戏龙如，并公布了豪华的制作阵容。这款游戏以制作人名越稔洋为中心制作，并已经耗时三年，是一部可以代表世嘉的优秀作品。在发布会上首先发言的常务理事事业部长冈村秀树说：“这次在年末商战投入的作品是代表公司灵魂的作品，制作阵容上公司不允许任何妥协。很想让玩家能尽快玩到这部代表作，既然是世嘉的代表作，只拥有高品质的视觉效果和音质是不值得长时间游戏的，而必须是一部基于全新的理念制作的作品。本款游戏的主题是人性这一焦点，是一款能让成人也轻松娱乐的作品。以前一直注目的仅仅是技术革新，现在正是转变为表现革新的时候，注入非常强烈的通信性。这种表现革新，不只是表现技术的进步，还必须贯注某种理念，也就是说将对待人类的洞察、对待人生的价值观、思想等哲学编织到作品中，并希望可以在游戏中表现出这些背景的意义。如果真的可以依靠技术，将这些完全阐述给玩家，那才是真正意义的表现革新！游戏的大前提是提供给消费者纯粹的娱乐，但通过本作还能让玩家感受到生存的真正优美与刚毅。”

悄然磨剑三年

PS2	本刊译名：龙如			
动作冒险	SEGA	2005年冬	7140日元	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	未定	审查中

制作总监名越稔洋觉得即时演算是现代的新舞台，并说：“我自身很想制作出一部‘强力可靠的电视剧’，灵机一动想到了这个故事，而它却可以说是我最爱的节目。尽管现在很多人认为游戏只是一种简单的玩具，但事实却证明游戏可以让更多的人感受到快乐，游戏可以给人带来各种感情，因此通过游戏也能完成各种各样的事情。希望哪怕是只有一个人也好，大家都能在作品中感受到我们的制作热情，更希望能为大家都带来幸福快乐。”



一游戏人物各段的动作颇为精彩，很有观赏性。都市夜景中二人拳脚相交你来我往，让人一下感受出繁华都市背后的黑暗社会！

堂岛之龙现首 桐生一马再出山

一游戏中的武器无处不在，主人公举起身边的铁箱奋力砸向对手。不但游戏中人物动作非常逼真，连人物的表情也是变化万千，可以使玩家真正地溶入到这另类世界。

暴力欲望神室町 命运之轮重开启

一主人公桐生一马，曾经是号称“堂岛之龙”的传说中的黑社分子。

一游戏中画面表现极为出色，连街头的霓虹灯广告也是图像清晰，不愧是结制作人心血之作。

黑社分子街头转 可怜少女求帮助

谁道英雄必孤独

↑主人公桐生一马遇到了旧识，他对桐生一马来说，已经远远超过了亲人，不知在游戏中他能对主人公有什么帮助。而在他们不远处則是一所孤儿院，那里仿佛就是主人公的故乡。



如诗、如画、如龙！重道、重义、重情！

在那充满欲望和暴力的城市——神室町，有一名男子为了亲友、为了心爱的女人背负上了"杀亲"的罪名。他就是曾为传说中的"堂岛之龙"的黑社会分子桐生一马。10年后在命运的引导下，他重新再度返回了神室町，可是等待他的却是仇恨他的组织，也就是他曾经的同伴以及危险的陷阱。围绕着孤独的他接二连三地发生了一系列神秘事件。然而他在命运的安排下碰到了一名少女，她是掌握着100亿的关键人物，为了这名深信未来的少女，他发誓战斗，发誓夺回一直逃避过去的真正自我！在这巨大的舞台中，爱、人情、背叛与谜团等，各种各样的人间剧的交织下，两人终于注意到人生存的真正意义……游戏中的主人公桐生一马虽然曾经是黑社会分子，但是应该算是典型的改邪归正典范。

在制作小组的呕心沥血地努力下，给玩家带来的这部作品绝对不仅仅是简单的游戏，而是面向那些已经对充斥在世面上的游戏感到厌恶的成人而提供新的娱乐提案是电影和电视剧所不能表现的，只有这种双向式游戏才能实现，这也是对世嘉的挑战。



↑游戏中不仅表现出美丽的街景，更将玩家置身人群，完美表现出人潮涌动的感觉。

世嘉新作龙如横空出世！

本作的故事舞台是假想的城市神室町，在这里有一条欢乐街，在街道上有各式各样的店铺鳞次栉比。在这里可以购买物品、用餐回复体力、甚至可以去柏青哥等娱乐设施去游戏人间。这里不单在游戏中占有重要地位，柜台上的酒瓶由于得到了授权，增加了实物才有的真实感。在录像厅有需要暗号才能进入的秘密房间，碰到了游荡在街头的阿飞会进行战斗，同时与街上的人们对话也会产生不同的分支剧情。用名越的话来说就是与其说是战斗不如说是斗殴！在这里只需要简单的操作就可以进行战斗，可以拳打脚踢，甚至可以随手拿起周围的物品作为武器。根据战斗会积攒经验值，通过它使级别提升，并学会新的招式，经验值还可以通过别的分支剧情来取得。这是一部通过简单操作便能让玩家获得快感的游戏，在播放的影像中，可以看到很精彩的攻击画面。从发布会上的影像看，令记者们感受最深的是游戏的气氛，不知玩家们是否也会察觉，游戏的气氛很容易让人联想到该社在DC上的人气作品《莎木》。但是几年已经过去了，现在SEGA正在尝试怎样的挑战，更让人想一窥究竟。本作也许会在2005年的东京游戏展上展出，有兴趣的玩家一定是亲自去一趟才好！



↑桐生和锦山所属的东城会，在豪华的房间里召开秘密会议，这个组织人数众多，而且有相当的经济实力，也许这个组织才是神室町的真正支配者。

龙头大会秘召开 黑手遥控神室町



↑桐生的亲密伙伴锦山彰，从小就沦为孤儿，与桐生一起在孤儿院长大，两人的感情一直很好，甚至可以说胜于兄弟。

↑图中央的女性泽村由美虽像桐生的亲妹妹一样，以拂拭爱主事件为开端，命运的齿轮渐渐偏离了轨道。

豪华制作组核心人物逐一现身说法

一款成功游戏的背后必然要有一支强悍的制作队伍，本次游戏的制作阵容相当豪华，下面将为大家逐一进行详细介绍。



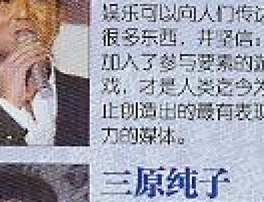
冈村秀树

常务理事事业部长。冈村表示："代表世嘉的作品，只有高品质的画面和听觉效果是不够的，不值得长时间游戏，必须要基于新的理念制作。"



名越稔洋

制作总监。名越认为娱乐可以向人们传达很多东西，并坚信：加入了参与要素的游戏，才是人类迄今为止创造出的最有表现力的媒体。





驰星周

作家，剧本监督。驰星周说："参与这款游戏的制作，最初是通过一个作家朋友的介绍，与名越取得联系后，几次接触下，才决定试试看。"



黑田崇矢

桐生一马配音。这次的声优选拔耗费了不少时间，但黑田却是早已决定的人选，因为他的声音能让人感到存在感，非常符合主人公的性格。



钉宫理惠

女主角谜之少女配音。钉宫说："因为成长经历复杂，第一次在这样世界里演出，虽然很难，但却是平时未曾演出的世界，所以很开心。"



三原纯子

游戏人物妈妈莉奈的配音。名越认为她是最合适的人，因此起用三原纯子。三原感叹："因为是幻想的世界，所以有很多有困难的地方！"



藤原喜明

情报屋配音。组长担当的角色真是令人意外。藤原："虽然担当的人物只是负责商品的买卖，但由于是第一次担任声优，真的是实在太紧张了。"



渡哲也

风间新太郎配音。渡哲也："第一次做声优，在需要表现感情的场景，很想施展演技，可惜画面很快就过去了，想完全同步真的很辛苦。"

□文责/雪飞

戦神

いくさがみ

65,535人杀阵！

不知道日本的游戏制作者是不是全都迷上了战国这个游戏题材，在CAPCOM的战国BASARA方兴未艾之时，一向擅长制作刀剑动作游戏的元气公司又在近日发表了新的战国动作游戏《战神ーいくさがみ》，并且宣布本作将于11月24日发售。从目前公布的画面来看，本作又是一部在千军万马中杀敌如斩草的游戏。（为什么要说又呢？）

PS2	本刊译名：战神（元气版）		
刀剑动作	GENKI	2005.11.24	7140日元
	记忆容量未定	DVD-ROM	日版
	1人	15岁以上	

纵横沙场战神无敌



↑敌人被主人公轰得满天乱飞，原先只在传说中出现的场景现在玩家可以自己看到了。

↑成功击破三千名敌人！《战国无双》和《BASARA》中的杀敌数量，也是本作模仿的一大要点。

随着历史题材游戏和追求爽快的动作游戏在业界的复兴，越来越多的公司把目光放在了这种风格的游戏上。以无双系列为代表的“无双LIKE风”在游戏界狂乱不止。前有《义经英雄传》，后有《战国BASARA》，虽然让玩家们在游戏的同时学到了不少历史知识，但是也容易让人产生误解，仿佛天下完全可以靠一把菜刀砍下来一样……以上是玩笑话，在强调爽快感、靠游戏缓解压力的今天，像这样的游戏多出一些也未尝不可。何况元气公司本来就是靠刀剑游戏起家的，它旗下的《剑豪》和《风云新撰组》等系列作品均是业内知名之作。不过这些游戏一般都是一对一或者一对N（N小于10）的刀剑格斗，而这一次元气则宣布游戏中一次可以出现60000以上的敌人。元气却宣布这一壮观的景象今年11月在PS2上就可以实现！难道是PS2的机能全面爆发了吗？我们也只能等到游戏发售才知道了。

斩尽群魔方显英雄本色 靠刀剑游戏起家的公司

说到“元气”公司，许多玩家的第一印象是以《剑豪》及《风云新撰组》为代表的刀剑动作游戏，实际上，元气也开发了《玉茧物语》等知名RPG。但是进入PS2时代之后，元气公司的开发重点还是集中在《首都高》和《剑豪》等作品上。其中《剑豪》系列以其特有的日式风格得到好评，并且派生出像《风云新撰组》等以刀剑为主题的游戏，但是这些游戏在中国国内支持者似乎并不多。所以本作能不能在各位“无双”前辈的阴影之下创造出优异的成绩，这一点还很难说。

吸取其他厂商成功经验 元气变身游戏克隆大师

实际上，说元气的开发者是“克隆大师”，实际上一点儿也没有冤枉他们。前一阵元气公布的暗杀型动作游戏《必杀里稼业》，从故事到游戏系统都让人想起FROM SOFTWARE的《天诛》，而这一次的《战神》则使人们很容易地联想到前段时间被数家公司疯狂模仿的《战国无双》系列。同样是以战国作为游戏背景，同样在游戏中出现潮水般的敌人，同样追求



杀敌如刈麦一般的乐趣……大家不禁感到有些迷失：难道说一部作品成功之后，就一定有那么多人要跟风吗？

实际上，与其把这种现象说成是“跟风”，倒不如说许多公司在互相影响着对方。在当今的游戏界，并不存在“这种类型的游戏我做了就不许你做”的霸王条款，谁愿意做什么样的游戏都是自由的。（游戏会社A：你做的游戏怎么模仿我游戏的风格？游戏会社B：模仿？糊口啊大哥！）

但是，各公司在制作同一种类型游戏的时候，也在这些类似的游戏中加入了自己的风格。比方说CAPCOM在做《战国BASARA》的时候，就把《恶魔猎人》的爽快射击要素加在了里面。从而与光荣的《战国无双》不尽相同。那么元气的《战神》又会和其他同类作品有什么不同呢？

应该说，从目前元气公布的一些资料来看，本游戏最大的卖点就是“铺天盖地的敌人”。按照元气的说法，



从元气目前公布的画面来看，在战斗时同屏幕显示的敌人数量的确不在少数。但是能不能达到它所宣传的“同屏65535人”就值得商榷了。编者并没有怀疑元气的开发能力，也没有怀疑PS2主机的潜力。只是有一点需要注意：这个游戏如果真的能够完美处理65535人的多边形处理，外部渲染和光影效果，那么元气公司有可能在开发PS2游戏的编程方面取得了什么突破性的进展，这样的话PS2的生命又会延长相当一段时间了。毕竟PS3的平台还很陌生，在今后一年内，PS2仍然是许多厂商锁定的目标。不过……假如屏幕是真出现6万多个角色的话，各位玩家的眼睛能不能适应呢？

八坂葵

游戏的女主角，在神社侍奉战神——建御名方命的巫女。为了拯救苦难中的百姓和犬神一起出现共同行动。她的人物属于速度型人物。

犬神

战神·建御名方命的使者，为了封印在全国各地出现的怪物而四处奔走，是游戏的主人公。他的形象十分阳刚威猛，看起来是兽人的化身。



本作故事的大背景是动荡的战国时代



“试看扰乱人间秩序，血腥扣浪潮般来袭”，这两句HR的歌词似乎很适合描述这样的景象。

游戏发生在公元1543年，室町幕府权力衰退，日本全国陷入了战乱状态。在各地战祸频仍之时，由武田信玄统治的信州諏访湖一带突然出现了大批怪物，到处食人作恶。各地大名为了防卫突然来袭的怪物倾尽了全力但是收效甚微。就在这时，在尾张的织田信长那里，一位在神社从事祭祀工作的巫女，带着一位武将出现了。这位名叫“犬神”的战士，据说就是战神·建御名方命的化身……

在游戏中，同时最多可以出现敌人的数量可以达到65535（常用金手指的玩家对这个数字应该不会陌生吧，这个65535换算成16进制，就是最大的FFFF数）只要玩家不停施展连续技和必杀技，就可以轻松实现连斩数千敌人的“壮举”，既然屏幕上最多可以同时出现65535人，那么最后可以斩杀的敌人数量恐怕不会在10万以下吧？如果真是这样，那么本作可能会成为PS2主机上最大的群殴型游戏了。说实话，假如一般人真的掉在6万多人的敌阵里，估计不出10秒就被踩成肉酱了吧……好在游戏毕竟是游戏，不然后果真是难以在游戏中啊！

PS2机能大爆发？元气此次语出惊人！

很长一段时间以来，玩家们一直认为PS2的机能已经被发挥得差不多了。像《三国无双4》这样同屏显示相当多人物的游戏，其中的拖慢也很少了。但是一些公司在今年公布的PS2游戏，其精美的画面和同屏显示的人数，明显把PS2的机能提高了一层。难道说，在本世代主机大战的结尾取得胜利的PS2，其机能也跟着自己的销量一步登天了吗？

根据目前一些数据，我们可以得出两个结论：要么这些宣传中含有一定的水分（比较突出的是原来的《杀戮地带》），要么就是这些厂商原来对PS2的机能根本没有挖透。实际上，PS主机后期的许多游戏的素质就已经“超越”了PS主机的机能（如恐龙危机2，放浪冒险谭等游戏），那么在PS2的黄昏时刻，会不会有敬业的厂商在这部主机上精心雕琢出几部令人惊喜的作品呢？

究竟真相是什么样子，到时候我们只好让事实来说话了。



FINAL FANTASY XII

在史艾party2005活动上厂商举办了ff12的试玩活动
下面就来看看新作品有什么改进吧



—试玩版的标题画面，众多战士聚集在一起的场景看起来还真的是很有压严的感觉，我们对这款超级名气大作的试玩评测也从这里正式开始。



新场景米利亚姆 打响完全即时的战斗

游戏试玩版中有两个场景，每个场景中都有可使用的角色。第一个场景是米利阿姆遗迹，可使用的角色是阿休、褐兰和巴尔福雷亚三人，这里是个地下城堡，在这个场景中有一定的解谜要素，需要找到一把钥匙才能进入最后的房间。同时值得注意的是这个场景中画面的右上角会有小地图显示迷宫地图。这个场景更多地是在展示探索地下城的风貌。

合理安排角色行动 才能取得胜利



—注意看这个场景中画面的右上角会有小地图显示迷宫地图，所有迷宫都会有地图显示，看来本作中的迷宫探索部分制作得非常体贴。

—完全即时进行的战斗中就算按出菜单来游戏也不会暂停，看，正在调整分的时候却遇到了敌人！如果玩家不注意全体队员的体力并及时恢复的话，很快就会被敌人全灭。

在神秘遗迹 中展开殊死搏斗

—团队的合作在本作中显得非常重要，尤其是有些范围内可集体恢复我方角色的体力，进入有些范围内还可以给予敌人大伤害。根据战场情况发生的不同变化来合理安排战术将会是新作中非常重要的，看来新作还是一款耐游味道很浓的作品。





—召唤火系召唤兽的场景，这个召唤兽看起来很凶，估计实力也绝对不会差。

关键时刻还是 需要召唤兽帮忙





7月30日起在幕张メッセ会议中心9至11号厅举办的Square Enix Party2005活动上，最大的重头戏恐怕就是最让万千人翘首以待的FF12了。与事先的通告一样，现场出现了200台试玩机，这就是FF最新作的试玩版，现场从10点开始就排起了长队，都想一睹新作真容。本文将以试玩过程为中心，给大家介绍一下游戏的一些新变化，让大家能对这款即将发售的重头游戏有一个大致的了解。



PS2 角色扮演	本刊译名：最终幻想12		
SQUAREENIX	2006年3月16日	价格未定	记忆容量未定
DVD-ROM	日版	1人	审查预定



新场景福恩海岸 热带风情的绮丽风光

另外一个场景则是福恩海岸，这里可使用的角色是维安、帕内罗和巴修三人。试玩中主要的游戏过程是与许多敌人战斗，最后面对Boss。岛屿上出现了很多种敌人，似乎因元素属性的关系他们的行为也会产生一定的差异。游戏中我们使用魔法需要进行一系列的指令选择，而在新作中则可以简便地选择指令方便地进行战斗。新作中魔法分成四个系列：白魔法、黑魔法、绿魔法和时魔法。新增加的绿魔法是一个新的分类，此类中主要包含的是辅助魔法，时魔法则是可以进行速度的调节，减慢敌人的速度及提高我方的速度都可以做到。

一战斗中可以用十字键切换各角色来担任队长，如果正在操纵的角色战死的话，就不得不利用切换指令来控制其他的角色继续战斗了，看来战术是很重要的。



注意角色间的配合与战术



↑遗迹中的战斗是完全即时进行的，就算按出菜单来游戏也不会暂停，所以在战斗时对玩家的反应能力有一定的要求，也需要大家熟悉系统。





一游戏中团队的合作非常重要，队员的装备将会影响角色在战斗中的行动，这样的话我们就可以依靠队员的装备来间接影响他们在战斗中的行动，从而达到贯彻自己战术思想的最终目的。

↑新作中的召唤兽在满足一定魔力条件后就可召唤，它们将作为普通的角色参加战斗，大家需要给它们设定具体的攻击目标，召唤兽和以往一样，拥有强大的能力，但它们的活动是有时间限制的。

给人更多希望的试玩版

在整个的试玩版中，基本上主要的过程是以战斗为主，游戏的操作几乎与动作游戏有些类似，摆脱了文字类游戏一贯给人的慢节奏印象，尽管新系统对于老玩家来说一时间还难以完全接受，但作品系统上的一些变化令人觉得非常好，尤其是战斗节奏的加快，相信会在现代社会中会更加受到欢迎。游戏的画面有点怀旧，也许S·E从此就能摆脱过于追求精美画面的帽子了？实际上游戏虽然画面比较朴素，有些地方甚至还有点生硬，但是整体表现效果还是不错的。尤其是音乐部分，让人听来非常舒服。虽然只是一个试玩版本，但相信它的表现已让人有足够的理由等待游戏的推出了。



↑一番跋涉之后，试玩部分顺利完成！

新作与网络版间千丝万缕的联系

虽说游戏是个单机游戏，但很多要素都是从11继承而来。比如11中著名的人气角色曼陀罗草在本作也会出现。而著名的“元素感应”系统也会出现在新作里，比如像水元素系的敌人一般不会与你交战，但一旦你在它们身边放魔法，那迎接你的必然会是一场大战。利用好这些特性，相信游戏会进行得更轻松。由此可见，本作实质是在11的基础上进行改良后的，说是11的单机强化版或许也不为过。

↑虽然11的受众群体在国内并不是很多，但是很多经典的设定都是比较能够让人很快接受的，比如魔法悉应等设定。



小曼陀罗草

←在11中人气无比高的可爱角色在新作中也会出场，相信这次很多不玩网游的玩家也会被这个可爱的小东西征服。

□文责/无无

经典黑帮电影重生

The Godfather THE GAME

马龙·白兰度是最具影响力的好莱坞巨星之一，他在《欲望号街车》、《教父》等影片中塑造的形象深入人心。白兰度于2004年7月病逝，EA在此之前已经获得了他的许可在游戏中使用他的形象以及声音。

在世界影迷的心中，《教父》是一个永远不可磨灭的名字。《教父》三部曲在思想性、艺术性和商业性上都取得了巨大的成功，在电影史上占有重要的地位。由EA改编的同名游戏也引起了影迷和玩家们极大的关注。

《教父》游戏将跨XBOX360、XBOX、PS2、PC等多个平台，是一款类似于《横行霸道》的开放式动作冒险类游戏。故事背景定位于1945-1955年间的纽约，玩家所扮演的人物要通过完成各种任务得到帮派领袖的信任，逐步提高自己的地位，在由五大家族控制的纽约站稳脚跟，搭建自己的黑帮王国。游戏最大的卖点当然是电影原作中人物形象的登场，而多位重要演员也将为游戏配音。其中包括已故巨星马龙·白兰度、桑尼的扮演者詹姆斯·卡恩、汤姆的扮演者罗伯特·杜瓦尔等等。“意大利音乐教父”、奥斯卡最佳配乐奖得主尼诺·罗塔也将为游戏编写配乐，可谓是本年度最重要的大作之一。





→角色的衣着可以由玩家自由选择和设置，不过仍然以符合四十年代纽约的背景为前提，使游戏尽量显得真实。

↓玩家可以通过不同的方式与NPC交流，并且根据所采取的行动而影响自己的声望等数值。

创建具有个性的主角

现在越来越多的游戏中采用了个性化人物系统，本作也不例外。玩家可以自由设定人物的外貌，而在游戏中也可以改变人物的穿着。当然，玩家的行为也会影响角色的能力、技能、声望等等方面的属性。

PS2	本刊译名：教父			
动作冒险	EA GAMES	2006年夏	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	游戏人数未定	年龄分级审查中

CHARACAST





维托·科里昂 科里昂家族的领袖，最著名的“教父”，青年时从意大利来到美国，一手创立了庞大的黑手党帝国。作为领导者，他精明睿智，城府极深。在从事非法勾当的同时，他也是一些弱小平民的保护伞。



桑迪诺·科里昂 维托·科里昂的长子，被大家昵称为“桑尼”。他非常勇猛好斗，是黑帮斗争中的一员得力干将。但是为人暴躁易怒、嗜好女色，最终引来杀身之祸。在电影中他被自己的妹夫出卖，惨死街头。



弗雷多·科里昂 维托·科里昂的二子。他性格懦弱，优柔寡断，被排斥于家族的领导核心集团之外。在电影第二集中他被敌对势力收买对付自己的弟弟、科里昂家族的新领袖迈克·科里昂，结果被迈克处决。



汤姆·哈根 科里昂家族的律师、智囊。他不仅仅为科里昂家族提供法律方面的帮助，同时也为各种非法活动出谋划策。维托·科里昂一直致力于将黑帮生意“合法化”，在这方面汤姆是他非常倚重的助手。



鲁卡·布拉西 科里昂家族的打手，维托·克里昂的心腹。他对维托十分忠心，对敢于和科里昂家族作对的人则冷酷无比，下手毫不留情。最终他也成为了黑手党家族斗争中的一个牺牲品，于1945年被杀。

2005年度EA倾力打造游戏宏篇巨制

《教父》三部曲

第一部 最具史诗气魄的黑帮犯罪片

根据马里奥·普佐的同名小说改编，意大利裔导演弗朗西斯·福特·科波拉执导，派拉蒙影业公司1972年出品。影片描写了科里昂黑手党家族的领袖维托·科里昂拒绝毒品交易，并因此激化了与其它几个家族之间的矛盾。在斗争中，维托的长子桑尼被杀，维托为了大局着想而努力与其他家族达成了和解。维托病逝后，三子迈克接管了家族领导权，并发动了蓄谋已久的报复，冷酷地清除了所有的敌人。本片获得第四十五届奥斯卡最佳影片、最佳男演员、最佳编剧三项大奖。

第二部 世界电影史上最经典的续集

本片于1974年上映，衔接第一集的剧情，以迈克·科里昂的奋斗史为主线，并且通过回忆的方式不断插入维托·科里昂年青时代的事迹。两条故事线路互相交织，对两代教父的性格进行了对比。在第二集中，迈克致力于扩展科里昂家族的势力，无情地铲除异己，甚至包括自己的亲哥哥。虽然他利用金钱和权势摆脱了法律的制裁，但是却失去了妻子的爱。本片获得了第四十七届奥斯卡最佳影片、最佳导演等六个奖项。这也是奥斯卡历史上绝无仅有的原作、续集双双获得最佳影片奖的例子。

第三部 《教父》系列忏悔式的结局

《教父》第三集上映于1990年，描写迈克晚年希望弃恶从善，将家族的生意转入合法途径。然而为了达到这个目的，他必须再度借助于非法手段，刺杀自己的仇敌，并且通过教廷来转移资产。最后迈克遭到了仇家的袭击，他的爱女为了掩护他而丧命。迈克在爬上权势的顶峰之后终于迎来了悲剧性的结局，在孤独和悔恨中离开了人世。相对前两集的巨大成功，第三集可以说是失败的，它并没有获得任何一个奥斯卡奖项，但是客观的来讲，它仍然是一部具有艺术性和思想性的作品。



←作为黑帮题材游戏，自然无法避免对暴力和犯罪的表现，并渲染的把玩不无道理。

→本作的动作系统将会有很大的创新，玩家可以控制角色去打的力度，并造成不同的反应。

深邃主题怎能"游戏" 电影导演坦言对此不满

《教父》小说原作被人们视作美国文学创作中的一块里程碑，它使得"黑手党"这个社会问题第一次引起了全国范围内的普遍关注。而电影《教父》系列则忠实反映了小说的主题，深刻表现了黑帮势力利用非法赢利逐渐壮大、并且将自己的势力渗透到各个社会领域、甚至力求融入合法社会的现象。它的思想意义和内涵远远超越了暴力的范畴，揭示了人类社会中最深层的"权力"与"罪恶"的关系。电影导演科波拉在谈到关于EA取得游戏改编权之事时，表现了极大的不满和忧虑。他认为EA在游戏中使用那些著名的角色形象并且让他们在游戏中互相射杀，仅仅以暴力和犯罪作为噱头来吸引人们的注意，偏离和扭曲了原作的意义。科波拉表示，派拉蒙影业和EA并没有就此事征求过自己的意见，自己也绝对与此游戏无关。

师从《横行霸道》打造暴力经典 EA独霸野心昭然若揭

从本游戏中可以很明显看到GTA的影子，游戏方式颇为类似。不过EA的野心可不仅限于"模仿"，本作投入了数额庞大的资金和超过200人的开发团队，并且邀请了众多明星的加盟，看来是下定了决心要夺取黑帮题材游戏霸主地位了！



↑作为跨平台发售的游戏，《教父》可以说充分发挥了每一个机种的技术潜力，对应新一代主机XBOX360的版本更是令人期待。



←《教父》的游戏系统和模式都师从GTA，连小地图都与GTA如出一辙，不知道"徒弟"是否能推翻"师父"呢？

反映四十年代背景特色，令你亲身投入纽约街头

—街市场景的设定图，一幅嘈杂的景象，折射出特殊时代背景下的混乱无序。

《教父》电影中对黑帮生活与帮派斗争的描写是最吸引观众的部分，而游戏则将尽力还原电影中的场面。作为一个黑帮成员，由五大家族控制的纽约，生活中的细节都将一一再现。玩家在游戏中所做出的选择会直接影响到自己与各个帮派之间的关系，完成任务可以增进自己在帮派中的影响力，而某些行为则会激怒其他帮派势力，使得他们与你为敌，并且不择手段地对你进行攻击。各种各样的突发事件也需要考验你的应变能力，是走上权势的顶峰还是被时代潮流所吞没，差别也许只在一线之间。在四十年代的纽约街头，你会作出怎样的选择呢？



自从96年1月发售到现在，生化危机1已经陪伴着大家走过了十个年头。作为一个经典系列，开创了一个时代的作品来说，十周年当然需要一定的庆祝。而卡普空采取的庆祝方式足够另类：将作品完全移植到了掌机上！

BIO HAZARD
Deadly Silence

←新作最大的特点就是触摸屏的运用了，不过究竟这些变化能为早已被大家熟悉的一代带来怎样的改变呢？

NDS	本刊译名：生化危机・死寂			
	CAPCOM	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
动作解迷	卡带	日版	1人	年龄审查预定

之前一段时间曾经有一些海外媒体提到过这个NDS版的生化危机，当时大家基本都认为这是个谣言，没想到没过多久游戏就已经连画面都公布了。这个NDS版的生化危机基本是以“生化危机1”为基础制作的，讲述的主要便是以这个出了名的洋馆为舞台。目前的图片看来似乎质量并不是非常的高，但考虑到掌机画面大小以及屏幕质量的因素，相信等到游戏出品的时候，实际的表现质量肯定要比这个高。

传奇经典的神秘故事背景

种种资料显示，1978年被Umbrella暗害的J．马科斯博士的尸体在T－Virus的影响下得到重生。在1998年5月他恢复意识之后，就开始利用体内的病毒和自己仍未丧失的知识实行报复Umbrella的计划。在他的一系列破坏下，多家研究所相继发生病毒泄漏事故。这些事故导致设施内的工作人员和实验生物都有被病毒感染的记录，事态变得越来越严重。终于在1998年5月20日，发生了第一起被病毒感染的生化怪物攻击人类事件。6月，位于浣熊市内的秘密实验体销毁场因为研究所运来的尸体过多，而基本陷入瘫痪状态。

7月9日警方正式封锁森林，并准备派遣精英力量特别对策部队S．T．A．R．S进入山区。7月中，因实验体销毁工厂已彻底无法处理数量巨大的带病毒尸体，Umbrella公司内部部分员工被迫暴露在病毒之下工作。同时，一些员工开始呈现被感染症状。同时，Umbrella公共卫生部接到Umbrella总部特别委员会的传真，Umbrella高层认为浣熊市病毒泄漏事故已经无法控制，必须严守秘密，在病毒扩散地区这个天然的实验场里进行进一步观察，并竭力防止政府力量介入……



←人工呼吸……我急，俩大老爷们……不过事出紧急，也没办法。游戏时上方的屏幕还将随时显示地图，这也是机能所赐。

←如果不能赶紧擦干净的话恐怕就要遭到敌人的猛击了。



新世代掌机上的经典名作

生化危机系列别看在家用机领域中一呼百应，但在掌机界出现得并不是十分多。现在曾经引得世界疯狂的紧张感与战栗将在掌机上完全再现了。

由于采用了完全3D的世界构造，因此玩家可以采用第一人称视点进行战斗。新作当然也会利用NDS独特的硬件特征，那就是触摸屏的应用。让人拍案叫绝的是触摸屏在本作中的应用。比如解谜的时候一些需要输入密码的情节就可以用触摸屏直接输入；当战斗时可以通过触摸屏实现上挥刀攻击，这样在用刀的时候可以非常轻松地实现准确的攻击，也许因此会使爱用刀的玩家变多？战斗时会有血溅到屏幕上的情况，这个时候就需要玩家将触摸屏上的血迹擦干净，如果不在一定的时间内擦干净的话就会导致视线受阻，容易遭到敌人的攻击。此外麦克风功能也在本作中得到应用，在一些情节中，玩家需要用到麦克风实现对队友进行人工呼吸的情节。虽然俩大老爷们干这事总觉得不大雅观，但救人要紧，怕是也顾不得这么多了。虽说1代作品发售距今已足有快十年了，但却在很多主机平台上都发售过，基本可说在所有当时流行的主机上都能看到本作。那这次新世代掌机版的1代，就更有理由让人期待了。

被两个敌人夹击……



↑在原作中出现的敌人基本都会在本作中出现，有络承者的气势。如果拿刀与它们作战的话，要比对普通丧尸困难得多。

←用小刀挑战两名敌人！如果是面对行动缓慢的普通丧尸的话，用快速反应的触摸屏来实现对它们的攻击是再适合不过了。

故事的两位主要人物 吉尔与克里斯

游戏中的两位主角依然是S.T.A.R.S.的两位精英队员，吉尔和克里斯。不知道本作中是否也是像以前那样采取按难度分主角的制度，或者是两人共同推动情节发展？这些问题在现在还暂时无法解答，相信游戏会给我们一个满意的答案。而且游戏的时间设定也是大家很感兴趣的一个问题。

→依旧是我们大家熟悉的吉尔，部队中唯一的女性队员，技术高超，尤其擅长解开复杂的机关，当年是很多人的偶像。

↑游戏终盘的研究所内部场景，面对大批敌人吉尔毫无惧色！

克里斯再闯江湖



→克里斯同样也是贯穿整个系列发展的重要人物之一，作为部队的核心队员他的作战能力是首屈一指的。

在系列的第一作已经发售了有10年的今天，在这样的一个新掌机上发售复刻版想来肯定是有一定的意义。或许本作中一些崭新的尝试会对NDS今后的动作游戏处理方式上产生一定的影响。虽然在图片中看起来画面有些粗糙，但相信实际的表现绝对不会是这样。同样，在背景设定资料都已经公开得相当完整，伞公司的来龙去脉也早被系列粉丝们所熟知的今天，剧情方面或许会有一定的变化的话，恐怕在一定程度上说这也是必然的。毕竟当初玩1代时在这个神秘的洋馆中冒险，对事件真相一无所知的时候感到游戏的气氛是最好的，而现在玩家轻易就可以查到整个事件的前因后果，如果剧情方面没有什么变化的话肯定会让人比较失望。当然无责任的猜想远不如期待新作的发售实际。

STARS先头派入调查的小组，因直升机出现故障而与外界失去了联系。第2小组被紧急派往森林地区，负责营救BRAVO组员调查该地区局势。但他们在森林降落的时候却受到了一群丧尸犬的袭击，在队伍被冲散后剩下的队员只得紧急集中，被迫逃进附近一个异常神秘的大洋馆里，生化危机的故事也就由此开始……

一个传奇经典 神秘事件 现在开始上演

ウェスカー クリスは？

↑非常经典的开场，相信所有玩家看到这个场景时都会有无数感慨。

→游戏中的场景基本和原作一样，会有新场景出现么？

巧妙利用触摸屏来解开各种谜题

如果说NDS最大的特点，那就不得不说是触摸屏了。而触摸屏将在本作中为我们提供很多帮助。不仅在战斗中，解谜过程中我们也可以轻松地通过按键来实现解谜。不知过去了这么多年，这个神秘研究所里的机密机关的密码是否还和以前一样呢？

到底按哪个好呢……



↑如图，通过手的触摸就可以轻松地输入密码了，很方便。





编辑点评

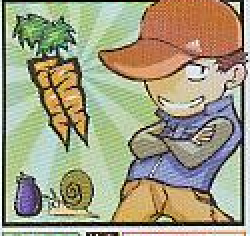
PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

8月13日 —— 8月28日



小沛



待菜



唯夜



猴子

暗黑猎人
Darkwatch

PS2	Capcom
	第一人称射击
DVD-ROM	2005年8月13日
美版	71KB
1人（支持联网）	15岁

PS2与XBOX不同，平台上的FPS类型游戏非常罕见，而本作不但操作性良好，画面优秀，并将吸血鬼风格与美国西部风格相融合，创意突出。

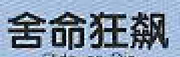
PS2上的第一人称射击游戏鲜有力作，这部虽不敢说鹤立鸡群，倒也算不负众望。作为FPS，其中加入了角色扮演的能力成长要素算是一大进步，在故事剧情上也比较丰富。本作的难度也非常值得夸奖，敌人数量较多，而且都极富攻击性。本来应该是非常困难的游戏过程，却因为加入了防护罩而使游戏既保持了较高的刺激性，又不容易挂掉，就算是菜鸟也可以一试身手。

非常值得一玩的FPS游戏，虽然比起其他著名大作来尚有一定的差距，但是也具有很鲜明的特色。游戏的画面不算出色，但是对于整体气氛的营造是相当成功的。游戏的难度也较高，一向自诩动作达人的我上来选择最高难度，居然没几分钟就Game Over。值得一提的是本游戏中近身攻击的性能颇强，合理利用的话会有意想不到的效果。本作是综合素质非常高的一款FPS游戏。

气氛的渲染是不错的，如果对"吸血鬼文化"有兴趣的，会比较有投入感。不过个人觉得游戏对射击的精度要求太高了——尤其对于我这个FPS苦手来说，本来就有些犯晕，再加上还要死盯着那个小准星瞄准，时间稍长就比较痛苦。游戏的画面一般，难度偏高，关键就在于远程火力较难对敌人造成硬直，更多是要依靠近身攻击，在此类游戏中算得上有些特异。

用旧式火枪和弓箭消灭僵尸鬼怪的第一人称射击游戏，要题材做出了新感觉。游戏的背景设定在近代，在阴郁的环境中将面目可憎的敌人一枪枪消灭掉，这种复古的感觉和"死亡之屋"系列比起来还真不大相同。如果你喜欢看各种奇幻怪谈，而且比较钟爱中世纪僵尸吸血鬼什么的，那么这款游戏你非是玩不可的。并且游戏中的武器表现非常有吸血鬼特色，让人叫绝。

舍命狂飙
Ride or Die





PS2	Ubi Soft
	模拟赛车
DVD-ROM	2005年7月13日
欧版	80KB以上
1-2人	15岁

赛车类型的本质一向是要超越别人的，UB果然强大，居然推出了这样一款将所有赛车类型游戏颠覆的作品，因为本作是要被对手超越才有爽快感……

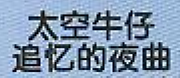
在题材上偏重暴力虽说在一定程度上使自身的玩家群缩小，但是火爆的画面却是一般游戏做不到的，因此在玩这款游戏时所感受到的超大魄力便是本作的最大亮点。其实这款游戏的想法并不是绝对原创，整个游戏的形势明显是借鉴了《马里奥赛车》，但是将这种形式还原成真实的场景，却是本作的一个成功尝试。另外在战术上，本作也需要花费一定的心思，值得好好研究。

利用火爆枪战噱头来吸引眼球的赛车类作品，创意其实还算有一点新鲜感，但无论是驾驶手感还是赛道设计都不能令人满意。射击部分只有向前和向后两种简单的方式，系统过于简单。多数赛道都只是普通的街道，弯道、路障和其他物品的设置过于死板，因此驾驶过程中毫无快感可言。比起《火爆猪车》实在差太多了。一款不伦不类之作，游戏内涵如此肤浅，实在让人失望。

作品通过画面所表现出来的那种极都市的质感，相当到位。我很喜欢这种故意处理成显得有些陈旧的画面，其中还流露出些慵懒颓废的繁华味道——不过这并不意味着我喜欢暴力。游戏把赛车和砍人、枪战结合在了一起，那种"街头"氛围做得很足。既然是另类的赛车，游戏自然把重点放在了"战斗"上，而对于竞速操作方面并不是很讲究，不过速度感倒是有一些。

作为地下暴力赛车游戏，本作可以说出了不小的风头。社会底层的小混混们在超车竞速的同时还要举起武器攻击对手，让人们在游戏的同时产生一种无法无天的快感。而游戏中黑社会的背景故事和角色们原汁原味的黑人英语，也给人一种身临其境的感觉，加上充满冲击力的暴力表现很容易让人难以自拔。不过不管怎么说，游戏归游戏，大家玩的时候可不要中毒哦！

太空牛仔 追忆的夜曲
Cowboy Bebop 追忆の夜曲





PS2	Bandai
	动作冒险
DVD-ROM	2005年8月25日
日版	144KB
1人	12岁

"太空牛仔"在世界TV版动画中有着不可撼动的王者位置，BANDI公司在动画推出多年后终将本题材改编成为游戏剧本，相信素质仍然不俗。

拿到游戏的时候心情很是难以形容，虽然岁月过去了，但不能说一切美好的东西都离我们远去了。在多年后再看到熟悉的斯派克一行人，再听到慵懒而自我的音乐，我知道，你我的COWBOY又回来了。可惜游戏的表现差强人意，不仅画面效果一般，游戏感觉也不是很好。总感觉COWBOY这样的作品用KILL方的表现方式来表现是最合适的，我很难掩饰对这部原作的喜爱，否则充本作的素质也得不了这个分数。

那人最爱的TV版动画就是太空牛仔了，当年的感动令我至今难忘，当时甚至难以想像一个TV版动画居然能做出超越OVA的素质，可见剧情与画面表现及音乐表现的综合素质。而时隔多年，BANDAI决定制作的本款作品却让我难以找回当年的感动。游戏的基本素质还是不错的，作为一个动作类型游戏的打击感与画面构成还是及格，但由于运用了动画渲染技术，让当年动画版本的画面质感全无，这点比较失望。

同样是动画渲染的画面处理方式，但本作显得就潦草了一些，人物的棱角似乎鲜明得有些过头。但与平平的画面比起来，作品在系统方面竟然设计得相当复杂，需要讲究的细节颇多——至少在由动漫改编的ACT类游戏中，算是很细的了。不过同时，游戏中攻击的手感一般，节奏尤其难以把握，玩久了会觉得动作比较僵硬，算是优缺点都比较明显的作品。

最近的动漫题材真是越做越多了，在剧中被称COWBOY的人，是把友情、爱情、道德观都放在一边，享受着朝不保夕的自由人生，以自己的利益为绝对优先的赏金猎人们。游戏的音乐切合题意，有着浓重的欧美风格，而故事就更不用说了。原作是一部好动画，而改编的游戏能不能算是好游戏，还是要大家说了算的。但个人感觉，动画渲染技术的表现并不是非常到位。

绿巨人 终极毁灭
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction





PS2	VU Games
	动作冒险
DVD-ROM	2005年8月27日
美版	500KB
1人	12岁

所有美国漫画英雄中，除了F4的"岩石"之外，没有任何人能与我们的绿色巨人"HULK"的力量与筋肉相比。本款游戏将其力量与肌肉表现得淋漓尽致。

由漫画改编的游戏真没几个好作品，相比之下，这个游戏还算不错。攻击技巧和动作方面比较丰富，特别是抓住人类后还可以按三角键把他放下，并且摸摸他的头（哄孩子？）。在画面的魄力上，该作也非常到位，那种破坏的快感完全表现出来了。不过这个游戏最大的缺点就是视角转换不能由玩家自己控制，所以当敌人出现在侧面或者后面时很难马上作出反应。

在动漫作品改编游戏泛滥的今天，大多数同类作品的素质都不如人意，只是依靠原作的人气来敛钱而已。不过本作发售之后在北美市场获得了不俗的评价，经过试玩之后也确实感觉到它有自己的亮点。游戏中主角的跳跃很有"质感"，给人非常真实的感觉，较好地反映了原作的特色。角色动作表现张力十足，打击感爽快无比，游戏的关卡设计也令人满意。总体来说值得一玩。

这次的改编游戏竟然或多或少都能给我惊喜，确实是有些出乎意料。这个游戏中的跳跃留给我的印象极为深刻——虽然处理得比较夸张，连着跳的情况下几乎是在飞了，但并不会有那种怯弱的虚假感。相反，由于合理的镜头运用，再加上跳跃的力度感非常实在，给人的感觉是很刺激的，可以说是游戏不错的兴奋点，不过可惜在打击感的处理上相对就有所欠缺。

来自MARVEL漫画中的英雄人物又一次在游戏主机上活跃登场。说起来，早在16位时代，这位大块头就已经在MD和SFC上很出名了，而且当时该系列还有一个更帅的译名——《变形侠医》。本作改编自近年来重拍的同名电影，基本上体现了美版动作游戏的特性。在画面表现震撼的同时如在游戏的操作感方面再有点改进的话，那么这个游戏就更让人满意了。

www.fhn.net

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
媒体	游戏类型
版本	发售日
游戏人数	记忆容量
	玩家对象

8月13日 —— 8月28日











新世纪GPX高智能方程式2

新世 GPXサイバフォーミュラ2



PS2	Silicon Knights
	赛车模拟
DVD-ROM	2005年8月11日
日版	52KB
1~2人	全年龄

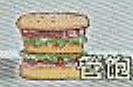
新世纪GPX高智能方程式这部动画不知道玩家朋友们接触没有，热血+超速的刺激感让人印象深刻。本款游戏将其出众的机体设计与超速感体现的非常完美。

说实话，对于本作的原作动画了解不是很多，但这样就更能从游戏本质方面分析这款游戏了。由于原作表现的是虚拟超现实主义题材，所以赛车的能力实在强到离谱。而在游戏中所能感受到的突出速度感也让我们热血沸腾，本作中除了体现出高速对决的爽快感之外，赛车的机体设计也让人叫好，可谓个性十足。但游戏中的车辆操作感不知道是不是由于速度表现太高的原因，感觉稍微僵硬了些。

作品来自于一个在我国并不是很有名的动画系列，人气不高注定了这将是一款没什么前景的作品。当然我们不能无故否定作品的品质，实际上它独特的速度感以及逼真精细的细节设计能够很好地让你感觉到这是一款比较用心的作品，还是值得一玩的。但因内容弱的FANS群使其必然难有作为，FANS游戏主要的目标就是FANS，但没有FANS，这游戏怎么办？

由漫画改编成游戏的赛车作品很少有真正素质优秀的，这次的GPX2虽然有原著动画的高人气，无奈游戏整体素质仍旧只能算是一般。由于题材所限，游戏中可供玩家选用的车辆和赛道都不多，操作感比较一般，转弯时对速度的控制要求比较严格，难度不低，不费点时间练习要想取得好成绩是很难的。所幸动画中赛车高速狂飙的爽快感在游戏中倒是比较忠实地再现出来了。

超级速度感与男子汉的热血是高智能方程式系列动画永远的主题，而本次以原作动画为题材的超速赛车游戏中，速度感被渲染到了极致。我从来没有接触过速度如此惊人的赛车游戏，整个画面的速度线在眼前掠过，迎击与维持领先时的激素投入一直到最后撞线一刻才停止。本作绝对是有能耐精神热血玩家的最好选择，游戏中的机体设定也严格忠实原著，机体细节表现优秀。



世嘉经典2500系列18龙之力量

SEGA AGES 2500 Series Vol.18 Dragon Force



PS2	Sega
	战略冒险
DVD-ROM	2005年8月18日
日版	147KB
1人	全年龄

对于本款游戏来说，已经不用多加形容了。当年在土星平台上已经铸造的辉煌如今能在PS2平台上重现，而在这个年代，如此经典而朴实的SLG实在少见。

不仅仅是SLG类型游戏的不朽名作，更是所有日式游戏中的代表经典。当年在土星平台上，就曾经让我们这些支持者多少个日夜奋战。人设的精致优处，势力的建立，都让我们沉醉其中。感谢SEGA让这样经典的名作重新出现在PS2平台上，让我们能够重温当年的感动，而本次移植的极为厚道，新添加的武将与战将能力，能让我们体会到更深的研究乐趣。现在才发现，这么朴实而充满内涵的作品，是太难得一见了。

每个玩过本作的人再玩起这个作品来相信都会另有一番滋味。当年的一代传世经典毅然出现在你面前，熟悉的地图，100人大对决，还有新加入的要素和武将。我想每个经过那个年代的人都是无法拒绝本作的。95到05，整整十年。人生能有几个10年？在我尚还青春的时候能够让我再度体验10年前的那种激动、兴奋、彻夜不眠，我感到我是非常幸运的。我只能而且必须向SEGA致敬。

经典就是经典，像龙之力量这样优秀的作品是绝对不会随着时间的流逝而被人们所遗忘的。早就知道了这次推出的只是廉价版而不是复刻版，所以对游戏画面和音乐等的强化自然不用抱任何希望。因为是原样照搬，所以系统、剧情和流程也是和以前的SS版一模一样，可以很负责任的说，本作是一款给SS老玩家怀旧的经典，但对新玩家的吸引力恐怕就会有限的很了。

这是看为主、玩为辅的游戏。虽然在土星时代感动了无数玩家，但是在画面日新月异的今天，当年的魅力已经所剩无几。好在SEGA对游戏各个势力的强度进行了调整，平衡性更为精确。而新加入的武将数量也肯定超过了一百人，即使是再一次游戏，面对的挑战也不会比当年少。同时，这也是近期为数不多的简约派的战略游戏，实际的游戏意义并不逊于怀旧的意味。



火影忍者 漩涡忍传

NARUTO うずまき忍伝

PS2	Bandai
	动作冒险
DVD-ROM	2005年8月18日
日版	134KB
1人	全年龄

前几作火影忍者的题材游戏通常以格斗类型为主，而本次以动作形态出现的作品其实更能体现出众多人气角色的突出特点，火影忍者FANS们热血激斗吧。

作为动漫改编游戏的素质，龙马只能用漓淬来形容。游戏这么多年，真正好的动漫改编游戏简直凤毛麟角，而本次推出的火影忍者一致漩涡传在操作之后让我感动不已，这么多作火影题材的游戏，也就本作体现出了原作的精髓了。当然这也与其改为动作类型游戏有着本质的联系，由于角色的特质不同，让我们有着特别的投入情感。游戏的打击感觉非常爽快，可玩性颇高。

如果说今年过度泛滥的文化领域的产物的话，当数绝级女声和这个作品系列了。面对满大街的男信女，恨不得弄三张的人了也就个火影图腾，我真不知道该哭还是该笑。同样面对本作我也倒有哭笑不得的感慨，实在是不知道近2年来我已经玩了多少火影系列的游戏了，而且最气人的是作品的素质从来没有什么进步，尤其是创意方面。这样的作品，我看除了粉丝们谁也不会玩。

BANDAI最近的举动有点过分了，但是针对火影的游戏，最近各机种各版本的就有好几款，再好的摇钱树，也经不住这么折腾。游戏本身的素质很一般，3D化后的场景与人物效不满意，操作手感也只能用一般来形容。虽然用的都是动画中的任务？，但剧情则是毫不相关的番外篇，实际上根本就没有剧情，整个游戏就是在不停的接任务与完成任务之中度过。

火影忍者是日本人气极旺的漫画之一，国内的热度也没差多少，所以起码从名气上本作就占有了一定优势。本作是一款过关类动作游戏，其中细致的系统设定使游戏的快感大幅增加。此外，本作还完全再现了漫画的各种经典场面，而且在可以使用的忍术和道具上也比较丰富，可选的人物也没有什么遗漏。本作在游戏的模式上没有太多的花样，反而让人觉得以质朴取胜。



式神之城 七夜月幻想曲

式神の城 七夜月幻想曲

PS2	Kids Station
	文字冒险
DVD-ROM	2005年7月18日
日版	182KB
1人	全年龄

“式神之城”相信大家都很熟悉，当年推出的人气纵版射击题材居然本次被改编成为AVG，如果不是本系列的忠实玩家，怕是要对本作的质量失望了。

这个……到底是什么类型的游戏？说它是射击游戏吧，射击部分占的比重实在太小；说它是文字冒险游戏吧，剧情对白又缺乏可读性。唯一的意义可能只是对《式神之城》系列的FANS进一步了解游戏的世界观有一点帮助。而对于那些对此系列并没有特殊感情的玩家来说，实在缺乏让人将游戏继续下去的动力。不是笔者对情节AVG有个人偏见，而是这样的游戏实在没有任何游戏的操作性，被动性太强了。

游戏寻求改变是好的，然而太偏离原系列就让人难以接受了。本作简直就像一部电子小说，可惜是在电视上玩的，否则真可以躺在床上看了，大部分时间就是在看对话。虽然根据剧情的需要有时候会进入射击游戏形式的战斗部分，不过经过了那么漫长的等待，热情也减少了许多！在难度上，本作还算是有点想法，加入了支援系统，使原本高手向的射击变得简单了一点儿。

式神之城是一款很不错的射击游戏，不过这次改编成文字游戏版本之后的素质则明显让人失望。既然是文字游戏，那么整个流程之中大部分的时间自然是在按键之中度过，偶而出现的一些分支选择也无外乎是关系到与女主角们之间的好感度升降以及道具的取得而已。虽然在不少场景加入了射击形式的迷你游戏，不过难度实在太低，与纯射击版本的原作一比，兴趣自然会一下就大跌。

系列游戏拥有众多的FAN，但没想到这次厂商来了个移故事版，或许日本的死忠对故事更在乎一些吧。游戏剧情模式近乎“无情”的对话连续，对于不懂日文的玩家完全是替罪功用，尤其是对很多当成STG游戏买来玩的朋友必然大呼上当。当然，厂商也不会完全忽视原作的卖点，专门的射击模式多少还能让人在不理解的同时喘口气，可制作商的制作出发点究竟何在？？？


点心


管饱


点心

解闷

www.fhn.net

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	卡带容量
游戏人数	玩家对象

8月13日 - 8月28日

索尼克珍宝收藏集

ソニックジェムズコレクション



PS2	Sega
	动作冒险
DVD-ROM	2005年8月14日
日版	467KB
1-2人	全年龄

SONIC作为SEGA的吉祥物，不光是具备形象魅力的，作品实力则更为突出，而本次合集中不但聚集了SONIC经典系列，竟然还隐藏着另一个系列名作……

在最近的众多合集中，SONIC的收藏纪念版应该是其中最值得一玩而且附加价值最高的一款。本作与以前推出的SONIC合集不同，收录了SONIC正统系列以外的所有的作品，包括SS时代以及掌机上的大部分经典之作，重温价值非常高。尤其是"SONIC R"经过一番强化后更加清晰的画面效果实在让人感动不已。怒之铁拳全系列三款游戏，不过想让其出现是要大费一番工夫的。

本作主要取胜于人们对于怀旧的热衷。"炒冷饭"虽然不好听，但是来自过去主机的索尼克作品确实有着强烈的新鲜感，今天拿出来重温也别有一番韵味。索尼克对于冲刺的执着，仍然是游戏的主要特点，所以对玩家操作水平提出的要求丝毫不逊色于今天的游戏。另外，意外收录的"怒之铁拳"算是当初在中国最有影响力的动作游戏，如今再一次被游戏的魅力所蛊惑也是乐趣之一。

最近的合集实在是太多了，不过好在推出的都为知名大厂商。而本次SEGA推出的本张合集与以往的名作合集性质完全不同，并非SONIC正统系列中的名作回顾，而是SONIC周边游戏的汇总回顾。虽然如此，但游戏的可玩性仍非常之高，当年的SONIC R在重新制作之后，速度感对抗性之激烈仍让我们几个操作者感动。怒之铁拳系列的收录更让我激动不已。

虽然又有炒冷饭的嫌疑，不过本作的确有很高的收藏价值，尤其本人对当年的SONIC R这部作品印象深刻，无论画面、音乐、操作性，都有优异的表现，而该作借助PS2的强大机能，不仅画面得到强化，而且速度感暴增，远远超越当年的土星版。本作不仅收藏了SONIC正统系列，而且还囊括了世嘉历代主机的经典之作，而更让人兴奋的是，当年颇具号召力的"怒之铁拳"系列也被收录其中，喜爱该作的玩家要快些行动啦！

悠远传说

Tales Of Legendia



PS2	Namco
	角色扮演
DVD-ROM	2005年8月25日
日版	27KB
1人	全年龄

传说系列的量产化确实让系列作品的质量迅速下滑，而NAMCO亡羊补牢，希望及时制止这一名作系列的衰败，而蓄势多时的本作绝对有让系列复兴的实力。

经过了"复活传说"的大失望，"悠远"终于回到了正路。尽管画面再次3D化，同时人设也稍稍超越一般人接受范围，但在游戏中"悠远"却呈现出了全新的游戏效果。与其他系列游戏类似，本作也在大平台下进行着细小的调整和修改。无论是系列的老玩家还是新上手的初学者都可以较快的进入到游戏状态。当然，本作还是有缺陷的，特别是战斗画面呈现略显凌乱这一点。

感动来自多个方面，却并非传说系列的头衔本身。由多边形组成画面是个明显的进化，水面的倒影和雪地的脚印都刻画得异常精细。而在战斗中，由于角色的实体感强烈，也显得魄力十足。适中的遇敌率算是迎合现代玩家的重要手段，加上跌宕有致的情节安排，玩起来感觉非常舒服。特别要指出的是，女主角诺玛孩子般的性格，以及天真搞笑的对白更给人带来了意外的惊喜。

悠远传说的推出，可以说打破了最近游戏淡季的尴尬，更证明了传说系列并没有沉沦。由于最近传说系列频出，导致游戏性大幅度下降的事实让很多玩家对于传说系列失去了信心。NAMCO一定是发现了自己小组急功近利的弊端，重新用心制作的悠远传说让我们看到了久违的感动。在传说系列一贯的绿色画风之下，可爱与清新的感觉至今仍在回味。

传说系列出到这一代，已经和从前有了很大不同。本作最突出的地方就是剧情方面的飞跃。谁也想不到剧中的反面人物在故事中段就被主人公全部歼灭，随后的正面人物摇身一变成为整个世界和平的威胁。不同种族之间的矛盾纷争也成为故事的焦点。"今日之友，明日之敌"这样只有在《合金装备》中才出现的情节也出现在传说系列里。幻想的世界也是残酷的吗？

机动战士高达SEED宿命

机动战士高达SEED DESTINY ～GENERATION of C.E.



PS2	Bandai
	战略角色扮演
DVD-ROM	2005年8月25日
日版	170KB
1人	全年龄

不论高达SEED的动画是否是高达普及教育，或是令广大资深高达迷所唾弃，作品的商业要素与剧情铺垫还是非常出彩的。本游戏实现了剧场重现。

再次证明，高达依旧是热血的……熟悉的音乐，熟悉的动画，凭良心说这就是玩这款游戏的唯一理由。与BANDAI传统的游戏策略一样，这次的高达依旧借鉴了我们熟悉的系统，回合制的好处就是让节奏更慢一些，让机器人的动作表现得再细腻一些，战斗时的来往交锋能看出制作组的认真，每回合战斗都如动画截选一般完美地表现出来，但拖沓的过程只有FANS才能坚持下去。

seed系列的最新作终于登上PS2平台了。游戏的最大魅力主要来自原作的吸引，而高素质的过程动画则是另一个很有杀伤力的卖点。但对于本作来说，战略要素的安排仍然值得商榷，至少还有提高的余地。菜单界面很有亲和力，设定的繁简程度也趋于平易近人。不过对于原作的FANS来说，肯定会根据缺少了一些更加让人心血沸腾的噱头，而这也是本作更多地流于平庸。

高达SEED是一个充满了矛盾的高达作品。如果说其是正统系列，怕是要被众多铁杆给批判至死，可就开本作是一个高达作品的框架。作品的商业价值和剧情铺陈有着那么多的闪光之处，这也是如今如此SEED迷的产生原因吧。本游戏的制作水平属于中上，在成熟的动画渲染技术下呈现的机体，以及战略性不错的作战设置，都能够让高达SEED迷充满代入感。

万代借高达SEED DESTINY正在热播的人气而开发的游戏，虽然系统上没太多进化，但画面给人留下深刻印象，尤其以真实比例机体加之卡通渲染技术，使得原作中大魄力的镜头得以逼真还原，投入感倍增。并且游戏承袭了动画里的世界观，登场的角色除了原高达SEED中的重要角色基拉，阿斯兰，卡嘉丽以外，还有本作的新主角飞鸟真，FANS们啟动吧！

致命一击复仇之拳

Beat Down: Fists of Vengeance



PS2	Capcom
	动作冒险
DVD-ROM	2005年8月27日
日版	80KB以上
1人	12岁

本作推出之前，很多玩家认为是快打旋风的续作，但实际推出之后，一款美式乱斗风格浓重的ACT作品展现在我们面前，游戏的细节处理糟糕之极。

既然是CAPCOM代理发售的作品，因此就没必要把这款游戏上升到"快打旋风"的高度来评价了。作为一款标准的3D清版动作游戏，开发组居然不加入独立的多人游戏模式太不够聪明。而本作在打击力面存在着严重不良的生硬，毫无实实在在的着力感，按理说在这方面让人认真的是不容易，而且欧美开发组也一直有着动作性强的先天优势，没想到在BD当中消失得无影无踪。

本来可以获得叫好又叫座的褒奖，但是由于许多设定上的硬伤，让人颇感失望。读盘画面过多算是最大的弊病，游戏过程频繁中断，让玩家很少有酣畅淋漓的感觉。加上视点转换的僵硬，实际的游戏感受与真正意义上的大作还存在着天之遥。其实，游戏对于暴力的执着仍然做出了许多革新，比如打斗中角色五官受伤的刻画与打击高速的体现。

发行之前已经知道为CAPCOM代理，而非CAPCOM制作的事实。所以，对于谣传的种种快打旋风续作之说根本不加理会。结果事实证明我的预测是正确的，游戏让所有玩家大跌眼镜，超长且烦琐的读盘，如难到绳实的剧情，僵硬的操作感实在让我说不出本作的优点。如果非要说的话，那比较夸张的暴力表现算是其难得的优点吧。

玩过本作的人最大印象恐怕就是读盘了，慢得出奇，画面方面中规中矩，但作为一款动作游戏来说，打斗方面过于僵硬，而且敌人AI较低，随便发动攻击就可取得胜利，不过本作还是有些亮点，暴力自由度较高，可以选择各种不同对手，从而升级强化主角能力，而且打斗时会有汽车经过，大家要小心哦！总体来说本作表现尚可，对暴力游戏有兴趣的玩家值得一试。

●天生大度派 所有游戏都是神作



PERFECT ●追求完美派 极端追求游戏细节



布塔 ●竞速赛车派 在速度中追求极致



彩火 ●理论研究派 书本知识极其丰富







模拟操作	本刊译名：装甲核心 最终掠夺			
	FROMSOFTWARE	2005年8月4日	7140日元	67KB
	DVD-ROM	日版	1~2人(LINK支持4人)	全年龄



第一次看到本作的宣传画面的时候，笔者就感到了与系列其他作品截然不同的美术风格，在画面对比层次越发突出的同时，我被充满质感的画面所吸引住了。

当1997年第一款装甲核心与我们见面时，我们如何也想象不到这款绝对硬派且玩家对应群如此固定的机械模拟操作游戏能成为系列，更想象不到的是，当其发售到系列第9作的时候，系列累计销售量已经超过180万本，游戏带给我们超现实主义与现实主义融合的铁血世界让我们置身于战争佣兵的生死对决中，而今，系列的第十作终于登场，钢铁激斗FANS们的节日到了……

紧张激迫的剧情架构



正体不明的神秘机械兵器引发的大破坏，让社会权力机构遭到了沉重的打击，使用AC机体的佣兵组织RAVEN在这场战斗中同样遭受了重大的损失。认识到事态严重性的各企业代表，决定成立暂时的军事合作机构“阿拉古安斯”。强大的军事势力同盟的成立使事态得到了控制。自此半年之后，在“阿拉古安斯”已经即将要获得战局逆转性胜利，即将建立新社会体制的最后时刻，以打倒“阿拉古安斯”为作战目标的第三方军事势力“巴特古斯”出现，他们希望建立以佣兵为主导核心的新的社会结构。而“巴特古斯”的领导人，竟然就是在半年前与神秘机械兵器持续对抗，死伤惨重的佣兵团RAVEN的领袖，超级王牌“JACK O”。仔细考虑一下，此人才是整个事件的幕后主使，这么长的事件铺垫，为的是将社会权力机构下的企业实力凝聚，并在半年的对抗战斗中慢慢消耗“阿拉古安斯”的实力，最终达成一击溃碎，成为最终的胜利者。然而，事态的发展远远没有达到预想的目标，“阿拉古安斯”在半年的反击作战虽然消耗了大量的兵力，但仍然具备着整合之后的强大实力，“巴特古斯”与其在综合实力方面平分秋色，根本无法在短期决定战斗的胜利。而对于双方来说，消耗战又是哪一方都无法接受的。最后两方势力决定了最终战斗的方式，由双方势力各推出11名王牌佣兵，在24小时后，最终生存数最大者为胜，而玩家您，就是在21名王牌确立后最终选拔出的王牌，战争最终的方向，由您来把握。而在系列前几作剧情略显单薄的缺点，在系列第十作中进行了彻底的颠覆，如此有深度的剧情是吸引我们更加投入的根本所在。而时间与战局的紧密结合让紧迫感满点。

出色的画面构成与金属质感



在情节有着革命性进步的同时，本作在画面表现上，凌驾于系列任何一作。在机体金属质感的表现与机械转动细节表现方面几乎达到了PS2平台同类型作品的最高水准，而在多种武器效果体现方面，无论背景为白天或是黑夜，在不同地形与建筑物掩体的综合配合下，表现张力令人惊讶。而为整体视觉表现做出巨大贡献的地形与建筑物细节设计也非常到位，材质的质感十足，令人更身临其境。

生死间穿插的爽快感



在装甲核心的整体风格中，机体的操作空间在地面，空中，与阶段性穿插三种变化中进行着。在本作中，三种状态下的机体重量感和重心偏移控制感已经精确到分毫，操作者能非常明显地感受到游戏中机械AC的重力反馈，这种非常真实的操作感结合射击时的实弹感受，弹道，中弹，命中与躲避时刻的细节体现让人无法自拔，各种素质表现的结合给人以巨大的爽快感，而这种凝重的生死气氛之下独特爽快，是装甲核心系列的独特魅力。

超高的游戏自由度



装甲核心系列的最大魅力，在于机体自主创造的超高自由度，而本作将这个作品灵魂又一次升华。神匠和森正治先生创造出的多种魅力机体及种类繁多附属武装配件相互组合，与不同位置的色调随意选择相搭配，能创造出充满操作者个人魅力的机体组合。更重要的是，这种组合种类的多样性接近于无限，任意两个玩家创作出的机体决不可能重合，连风格重合都很难成立。这样的创作自由度给我们带来的，是游戏性的无限延伸，我们一次又一次的进行着铁血战斗，为的是下一个机体的再生，本作的游戏自由度与惊人的游戏性会给每一个投入其中的玩家以巨大的震撼，而笔者就已经试做出一架偏重装型机体，争取在杂志社众编辑的机体对决中获得好的成绩吧……

装甲核心系列中的总结性王作



作为装甲核心系列的第十款纪念型作品，本作的超高素质值得我们一次又一次地进行深度研究。在操作手法与机体组合经验方面给我们留下了巨大的挖掘空间。而游戏中24小时的生死历炼，又让我们在单人游戏中充满了投入，随着游戏时间的不断推移，战局的细微变化都与我们息息相关。从本作中我看到了一个硬派厂商的极致演出，让我们对FROM SOFTWARE的下一部“装甲核心”充满了期待。而本作作为装甲核心系列的总结之作得的如此完美，我不知道下一作还能不能给我们带来更大的惊喜。也许在次世代平台上的装甲核心，会给我们一个满意地答复吧。

□文责/猴子



新世紀GPX サイバーフォーミュラ CYBER FORMULA ROAD TO THE INFINITY 2

由于本款游戏是赛车游戏，就不一一赘述其简单的系统，下文仅介绍一下主赛场的各条跑道情况。个人认为赛车游戏各有所爱，因此并没有一定之规，只要开心就好。

PS2	本刊译名：新世纪GPX2			
赛车竞技	SUNRISE	2005年3月19日	7140日元	51KB
	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄



感觉最近非常流行赛车游戏，本作也是漫画游戏化的作品，以下介绍中选用的人物则是第一男主角风见ハヤト（隼人）

激斗！GPX第11回火爆赛车大会抛砖引玉



Number 1 简单轻松入门关



最简单的地图，可以用来好好练习一下基本功，掌握了基本技巧之后，便能轻松地取得本赛段冠军。冲出起点后，在第一个转弯处要及时“踩下”刹车键减速，尽量不要让车体与防护墙有任何接触。第二个弯路的角度几乎是直角，因此我们必须提前减速，平稳通过。进入直线跑道后，可以按下R1键，使自己的爱车瞬间加速至600公里以上，尽情地狂奔超越对手。最后一个转弯处可以说是本跑道的最后一个难点，提前减速即可。如此循环四次，应该可以荣获本场比赛的冠军。需要注意的是，当超越前方的车辆时，千万不能用自己的车头碰到前方车辆的车尾，否则前方车辆将瞬间提速，我们应尽量从侧翼超车，并且尽量将被超车辆挤出跑道，如果能让它撞到防护墙就更完美了！在此可以尽情享受高速狂飙的感觉，不过千万不要中毒，以免现实生活中也如此野蛮驾驶。

Number 2 难度提升考验关



难度明显增大，必须多加熟悉，否则前赛段的冠军在本赛道成为“吊尾车”也很正常！本赛场的难点是在起点后不远处的赛道，不但转弯角度小而且是连续弯路，更恐怖的是一旦不幸开出主路，路旁的草坪会使车辆瞬间大幅减速。因此在通过此处时，一定要尽量提前减速，在通过弯路时要快速连点刹车键，必要时要按下L1键放下车尾的装置，以起到微降车速平稳驾驶的作用。

整个赛道中只有两段直线跑道可以用来瞬间提速，推荐选择上面的跑道，因为万一加速较晚，后面也是弧形跑道，不会影响玩家的高速狂飙。需要注意的是在瞬间加速前，一定要把车尾的装置收起来。

Number 3 连续弯路苦修行

出现了很难走的锐角弯道而且是持续两个，因此在这段道路应放下车尾的装置减速，并且要时刻注意不能让自己偏离跑道之外，路旁的草坪和沙地



都是降速杀手。在高速行驶时一定要时刻注意对手的动向，如有可能可以在弯道上从侧翼挤撞对手，努力使之与防护墙亲密碰撞。切记在弯路上绝对不要紧急刹车，否则轻则停止不前，重则行进方向完全逆转，将进行一场永远不能结束的比赛。瞬间加速建议在起跑线周围尽早使用，甚至可以在赛道尾端的平缓弯路加速。

Number 4 看似简单蕴杀机



看似简单的赛道但蕴藏杀机，一上场就觉得本场比赛的赛道比以前的赛道狭窄许多，可能是由于过于追求速度，经常在不经意间被甩出跑道，而道路两旁的红土地则更会使跑车的时速仅能维持在110公里左右，万一不慎进入的话只能加速逃脱。因此在本赛道，取胜的关键就是绝对不能跑出赛道，为达到这一目标，甚至要牺牲对速度的追求。在此赛道上不但要经常连点刹车，还要密切关注车身上方的小图标指示，提前为转弯做好准备。通过临近终点的隧道时，需不断调整行进的方向。不过厂商也没忘却玩家追求速度的愿望，在赛道上为玩家做出了几处可以瞬间加速的路段。

Number 5 平缓赛道莫轻敌

赛道并非曲折离奇，但是难度依然不低。主赛道两旁并没有草坪、沙地等铺路，直接就是防护墙，因而没有减少碰撞的缓冲，更要求玩家注意提前减速和随时调整方向，甚至可以利用本不宽敞的赛道和防护墙给对手制造出很大的麻烦，最简单的方法就是超车时从侧翼将对手车辆车头部挤向墙壁。建议通过此赛道折尺形弯路时，尽量将速度降低，并且开动车尾装置。至于瞬间加速则可以在自己擅长的路段尽情使用。

Number 6 最终赛场显神威



最后一战的地形自然是复杂曲折，不但完全结合了以前几战的全部道路特征，蘑菇形的线路设计更加增添了比赛的难度，尽管玩家已经是身经百战的老赛车手，但是仍然大意不得。在本赛场瞬间加速的使用次数增加，但是千万不要一口气用光，还是要挑选笔直通畅的道路使用才行。

□文责/雪飞





DARKWATCH



欧美地区的很多惊悚电影都以吸血鬼作为主角，根据这些作品的描写，与吸血鬼对抗的往往也是具有吸血鬼血统的人——这其中就包括最著名的"刀锋战士"，当然，也别忘了我们的"黑暗猎人"。

近期非常引人注目的一款FPS类游戏，浓郁的西部风格和神秘的吸血鬼故事题材是其两大卖点。游戏本身的素质也颇为不俗，尤其是对恐怖气氛的营造相当成功，敌人设计也比较有特色。

PS2 第一人称射击	本刊译名：黑暗猎人			
	HIGH MOON STUDIOS	2005.8.16	49.99美元	71KB
	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上

画面显示　以吸血鬼的视角来审视世界



屏幕左上角的黄色长条是主角的防护罩，在游戏的第二节主角变为吸血鬼之后就获得了这种能力。防护罩能够承受一定的伤害，平时则会自动回复，只要防护罩能量不变为零，主角就不会受到伤害，因此在防护罩能力较低时可以先隐蔽起来等它恢复之后再与敌人作战。

红色长条是主角的体力，消灭敌人后会出现红色的血之结晶，吸收血之结晶便可以补充体力。

在游戏的第二章主角还会获得特技，此时屏幕左上角会出现纵向的红色长条，显示主角的特技能量，当特技能量全满时便可以发动特技，此时特技能量会缓缓消耗。特技能量同样要通过吸收血之结晶来补充，但是血之结晶会优先补充体力，也就是说只有在体力全满的情况下才有可能补充特殊能量。屏幕右上角显示主角的剩余弹药数量，最左边的数字显示主角所持的爆炸物数量，右边的数字表示主角当前所持武器的剩余弹量，而右边的子弹图标则表示主角所持武器中现在装填的弹药数量。

当主角获得特技之后，屏幕左下角会显示特技图示。关于特技请参看"特技解说"部分。

特殊操作　掌握吸血鬼赖以生存的技巧



下蹲　按下左摇杆，主人公便会下蹲。如果想在下蹲状态中移动，就要一直按住左摇杆并且向相应的方向推动，此种操作方式给游戏带来了一定的不便，不过除了少数几个低矮的地方需要蹲身钻过之外，在游戏中并不常用到。

二段跳　△键是跳跃键，在经过游戏的第一小节剧情之后，主角变为吸血鬼，便拥有了二段跳的能力（跳在空中时再次按下△键便可）。而且主角跳跃的距离远远大于常人，在游戏中很多宽阔的沟壑或者断开的道路都可以一跳而过。不过也正因为跳跃的距离很长，所以在前方有敌人的情况下要注意控制落点，不要跳过头将自己的后背暴露给敌人。

近战　□键是近身格斗键，主角会使用枪柄来攻击敌人。不要小看近身攻击的威力，在本游戏中它是与敌人作战非常重要的手段。近身攻击的伤害力根据所使用武器而有所不同，不过基本上都比较令人满意，而且还能给敌人造成硬直。近身攻击在敌人逼近的情况下非常实用，也是节约弹药的重要手段。

探头　按下十字键的左或者右方向，主角会向相应的方向侧身张望，同时也可以开枪射击。利用这一操作可以隐藏在墙角后面向敌人射击，在与敌人的狙击手对峙的情况下灵活运用这一操作可以很有效地保护自己。

吸血鬼视线　主角成为吸血鬼之后，按下右摇杆便可以发动吸血鬼视线。此时整个画面会变红，而场景中的特殊物品（例如可以拾取的武器弹药）、出口、敌人等等都会以高亮的方式显示出来。不过在这种状态下视野变小而且画面模糊，所以不宜经常使用。



武器切换　主角最多能同时持有两种武器，按十字键的上方向切换当前所使用的武器。击倒敌人之后它们便有可能掉落武器，而场景中也会四处摆放一些武器，靠近一件武器并且按×键，就能将它拾起。如果主角已经持有两种武器的话，拾取新的武器会自动将手中持有的武器替换掉（旧的武器会掉落在地面上，还可以再次拾取）。另外除了武器之外，主角还可以拾取两种爆炸物（如雷管等等），按十字键的下方向来切换，按L1键投掷。注意爆炸物和各种带有爆炸效果的武器（例如爆炸弩等等）都可能会对主角自身造成伤害，使用时一定要注意距离。

特殊技能　当前所选择的特殊技能会以图标的形式显示在屏幕左上角的体力槽旁边。如果拥有一种以上的特殊技能，按下L2键可以切换，按R2键便可以发动特殊技能。发动特技时会不断消耗特技能量，能量消耗完之后就必须通过吸取血之结晶补满才能再次使用特技。



一游戏中有十种以上的武器可供选择，都有独特的效果和用途。





特技解说　吸血鬼最神秘的能力

第二章会发生主角获得特技的剧情，此时出现正义和邪恶两个选项，选择不同路线，主角所能获得的特技会稍有不同。获得特技后在屏幕左下角会显示特技图示，上面的圆形图标表示当前所选用的特技，下面的银色长条则表示主角在正义、邪恶两条路线上的进展。每到一个特技提升地点，主角都可以选择正义或者邪恶，此时相应的进度便会增长，当进度条全满之后，主角便获得了一种新的特技。

正义特技(Good)	
Silver Bullet	提升枪械的威力，根据主角所使用的枪械，效果也有所不同。发动此特技时主角开枪射击不会消耗弹药
Fear	威吓周围的敌人，令它们四散奔逃。但是某些强力的敌人并不会被这招影响，反而会被激怒，要小心使用
Mystic Armor	增强防御力，令所受到的伤害降低
Vindicator	放出链状闪电，伤害多个目标

邪恶特技(Evil)	
Blood Frenzy	进入狂暴状态，极大幅度地提高近身攻击的威力
Turn	奴役敌人，使它们互相攻击，对付大批敌人时非常有效。持续一段时间之后效果自动解除。
Black Shroud	对攻击主角的敌人造成伤害。
Soul Stealer	从附近的敌人身上直接吸取血之结晶，补充主角的体力。

□文责/符菜





动画“火影忍者”的超高人气使得以此为本行的BANDAI在最近两年里以令人目不暇接的速度在各游戏平台上推出了超多版本的游戏。

PS2	本刊译名：火影忍者·漩涡忍传			
动作游戏	BANDAI	2005.8.18	7140日元	134KB
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄



游戏中读盘频率较高，每次读盘的时间都不短，好在BANDAI提供了一个小彩蛋：每次读盘时快速移动两个摇杆的话，屏幕右下角的图案可是有变化的哦！

“技能扎”系统介绍

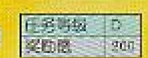


本作中鸣人除了可用“德”直接提升体力和查克拉值外，其余各项数值的提升与能力的获得都是通过技能扎实现的。在“能力强化”菜单里我们可以获得有各种效果的技能扎，每个技能扎拥有不同形状，入手后需要像玩拼图游戏那样将技能扎镶嵌在技能帖里才能发挥效果。技能帖通常是在完成特殊任务后获得的奖励，越到后期获得的技能帖容量会越大，可以镶嵌进去的技能帖数目也就越多。

技能帖按种类划分可以分为体术系、忍术系、特殊系与接合系。顾名思义，体术系的技能帖效果分别有提升体力值上限、受到体术系攻击时的伤害减轻、增强体术攻击威力以及发动体术攻击时追加各种异常效果等。忍术系的技能帖则包括提升查克拉上限、受到忍术系攻击时的伤害减轻、增强忍术攻击威力、防御强化、封印解除、查克拉回复以及消耗减少等。特殊系的技能帖可以习得各种特殊技能和忍术，接合系的技能帖比较少，主要用来填补技能帖的空缺，以发挥技能加成。

游戏前期任务攻略

食料输送任务



任务等级	D
奖励德	200



鸣人接到的第一个任务，非常简单，就是将一车食料从木叶村护送到短册街。在大地图上让鸣人走到红色圆点处——以后所有任务相同，地图上的红色圆点处即是关键剧情点。途中前后一共会遭遇三批敌人，他们都会主动破坏食料车，食料车所受损害达到一定程度任务就会失败。所以尽快解决掉所有敌人即可，完成后自动回木叶村领赏，每完成一次任务都会获得相应点数的“德”（相当于游戏中的钱）和道具作为奖励，任务失败的话不会有奖励，并且不可重来。

よろず屋宣传任务



任务等级	D
奖励德	300

这次是帮茜条的道具屋四处做宣传提高人气——有个长相、声音都跟女幽灵的老板在，估计之前的顾客十个有九个会被活活吓死（笑）。这个任务也很简单，就是在大地图上随便到处走走会自动发生与所谓影响治安的“恶党”们的遭遇战。建议在大地图上绕完一圈后再回去，这时如果道具屋内“金碧辉煌”并且老板巨忙的话就表示任务成功，否则还得出去再打上两回才行。

玉三郎探索任务

任务等级	C
奖励德	300



接完任务后在大地图上先去东の宿场町，发生剧情，接着去短册街，再去南の宿场町，职人会让我们帮他去甘露山找甘露草。此时丁次会加入队伍，按L2键可切换角色，因为只能在两名角色间进行切换，所以以后队伍中成员多于两个时需要打开主菜单来确定快捷键切换的队员。上山后前后会有两批敌人要解决，这里敌人不但数量多，而且强了不少，尤其是穿紫色衣服的敌人，普通的正面攻击都会被其防住，建议解开封印变身成九尾状态开打。上面左边有个宝箱别忘了拿，挡路的石头可切换到丁次后按R1用其忍术“肉弹战车”撞碎，里面拿到甘露草。把甘露草交给职人，他就会帮我们做出“玉三郎”。接着在回去的路上，丁次会抢这个饭团，没办法只好开打。丁次的攻击力很强，而且HP也很多，血槽有N条，多使用瞬移攻击和连击，回复HP的道具事先也得多拿几个在身上。胜利后回村得到任务奖励，其中有一个技能帖，可以装备上了。

ワレモノ输送任务

任务等级	C
奖励德	650

这次仍旧是输送任务，接到任务后出发前在木叶村选择第一项可以编成伙伴，现在我们可以将丁次编入队伍。路上仍然要分别解决三批敌人，这次敌人强了许多，尤其是那种大块头，拆起车子来简直是轻车熟路，所以务必将车旁的敌人解决掉。如果对连击掌握得相当熟练的话，这次护送任务还是不难完成的。

一日先生辅佐任务

任务等级	C
奖励德	700

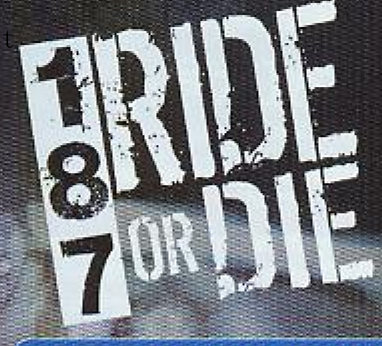
去东の森，伊鲁卡老师会让鸣人和木叶丸在4分钟内收集12枚扎，这些扎并不难找，注意木叶丸没血了或是经过4分钟还没能找到所有扎就会任务失败。全部收集完后去一开始那，与丁次发生战斗并取得胜利。

完成上面5个任务之后在木叶多溜达几圈，出现黄点后可以玩结印的小游戏，成绩好的话是有道具作为奖励的。接着去标有“？”号的地方，会遭遇一堆小喽罗和一个小BOSS，要求1分钟之内完成，比较容易，群P战中多用影分身术效果更佳。回木叶村接到卡卡西的特训任务，事先多买点回复道具然后去一本松の丘，这里有两场战斗。第一场是与鹿丸组队VS丁次和佐助，第二场是与丁次组队VS鹿丸和佐助，战斗时应优先解决掉其中一个再说：佐助擅长远距离攻击的火球术和风魔手里剑，鹿丸则需要注意其陷阱和影子模仿术。

完成特训后去火影室接到财富追回任务。在大地图上选择去目的地后会发生剧情，先是对小喽罗战，接着是由于误会而分别与丁次和鹿丸发生的两场战斗，打法和之前一样。接着在国境の谷鸣人与我爱罗交涉未果，开打！这战有一定难度，九尾解封是必须的，瞬移技巧也需要熟练掌握，再多嗑点药，还是能够完成任务的。之后就可以继续接任务了，祝大家玩的开心……



□文责/北斗



暴力游戏大行其道的现象，如今是有增无减。本作所着重体现的就是黑帮之间的血腥枪战，看起来是赛车，然而你的任务却是要用枪械把其他车辆干掉，排除游戏中的世界观不说，本作的品质方面还是值得称道的，火爆程度更令玩家血脉喷张！



本作实在很像《马里奥赛车》，不同的是一个为了搞笑，而另一个以真实世界为背景，用枪械渲染出了血腥的黑帮飚车大战，真是一个天上一个地下！

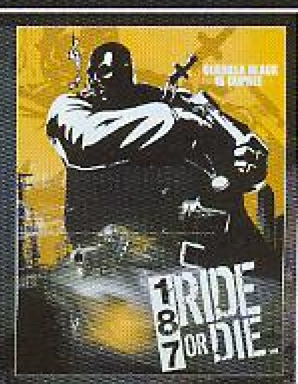
PS2	本刊译名：舍命狂飚			
	UBI SOFT	2005.8.23	49.99美元	81KB
射击赛车	DVD-ROM	欧版	1-2人	17岁以上

另类驾驶训练课



谈到赛车竞速类游戏，玩家所要掌握的当然是赛车的驾驶技巧，然而这款游戏却不是把开车技术放在第一位的，它的主要目的就是破坏，性质和《马里奥赛车》、《盅惑狼赛车》非常类似。所以在比赛当中，玩家首先要考虑的就是怎么样先把对方的车干掉，其次才是如何超过他们，而且这款游戏中设定了超级加速，想要单纯超过对手并不是很难的事，更有趣的是在比赛的过程中，对手的车自己也会撞在障碍物上。所以大家在玩这款游戏时要多注意周围的环境，有时候绝对的速度并不能保证取胜。

这款游戏不同于其他的赛车，除了取胜的手段多样外，本作的游戏目的其实是要完成不同的任务，在有些任务中，哪怕你跑了第一名结果还是失败。所以在开始每一关之前一定要仔细阅读任务要求，也就是在进入关卡前的LOADING画面，否则会做无用功的。下面我们将把游戏中的注意事项还有一些心得体会拿出来与大家分享，希望对初次接触这款游戏的朋友能有所帮助。



第一课：最佳的操作方案

这款游戏的操作并不复杂，在OPTION中有详细的介绍，这里就不多废话了。本作提供了两种操作模式，一种是默认的，而第二种是强化了精确射击方向操作方法。在这两种操作方式中，第一种较为简便，射击只分前后，而第二种方式则是用右摇杆来精确操控射击的方向，乍听起来好像第二种更佳，其实通过实际的游戏测试，还是第一种方便一些，因为当一只手在操控赛车方向，而另一只手却在瞄准射击时，往往很容易出错，而且也不见得就那么容易瞄准敌人。而默认操作虽然只有前后射击，不过射击时会有一点儿自动瞄准效果，所以只要车头稍微对准敌人，你就能轻松射击了。

除了操作模式，视角的选择也非常重要，这款游戏一共设计了3种视角，有驾驶座视角、车外视角和远距离视角。这里我要推荐的是远距离视角，相信许多玩家在玩其他赛车游戏时都喜欢用驾驶座视角，因为它比较接近真实驾驶的感觉。不过这款游戏是个例外，它除了要让你注意前方的道路和障碍物之外，还要注意你周围的敌人。之所以不推荐驾驶座视角，就是因为它会破坏你对全局的把握。而第二种车外视角也不是非常理想，虽然相较第一种要好很多，可是一旦启动超级加速，视角就会突然变成驾驶座视角，这也许对加强视觉冲击力有极大的帮助，然而视角的突然变化容易让人分不清前方的距离，而造成与障碍物相撞。因此，如果你还不是这款游戏的高手，那么推荐你在游戏开始后按两下SELECT键，这样游戏会看起来舒服许多，起码不至于让你眼花缭乱。



第二课：明确的作战方针

首先我们要了解游戏的一些设定，当敌人的车辆被破坏后，他们并不会从赛场上消失，而是会立刻恢复并且在短时间内再次赶上你，并且由于有了这样的设定，敌人的速度也是依照你的速度而改变的，你跑多快敌人就有多快，本作可以看作是《马里奥赛车》的真实场景版，道具也是要在道路上拾取的，所以在这里要提醒玩家一点，那就是在追击敌人时尽量不要紧跟在他们的正后方，因为这样容易错过拾取道具的机会，敌人会在你前一步就捡走武器。没了武器可是非常吃亏的，虽然你有一把子弹无限的手枪，可是用它对付车辆的话无疑是蚍蜉撼大树，所以注意拿到强力的武器是取胜的关键，甚至在某些时候你宁愿绕个弯路也要拿到强力的火箭炮，这就叫磨刀不误砍柴工。



第三课：最速的行进路线

玩这款游戏时如果只跟在敌人屁股后面，或者是严格遵照路标的指示，那你就是选择了最远的路线，屏幕左下角的地图才是你应该时刻注意的地方，本作除了主干路线外，一般都会有捷径可以行走，充分利用这些捷径可以轻松跑到敌人的前面，向后开枪的感觉可比向前爽多了。不过在走捷径的时候要特别注意，虽说没了敌人，可是障碍物不少，像木箱、油桶什么的你可以事先开枪打掉它们。一旦领先之后，那么就不要吝惜子弹，只要屏幕下方出现箭头就要不断开枪，否则很容易被超过。最佳的行进方案就是通过捷径领先之后，再采取火力压制，这样比起跟在敌人后面放枪成功的把握大多了。

□文责/小沛



NEW RELEASE

最新作游戏情报

two' WEEKS 9.6～9.22

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，"最新作游戏情报"将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

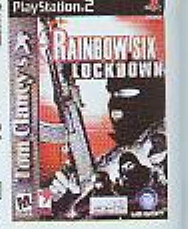
烧 评

彩虹六号：目标锁定

官方原名 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

PS2	第一人称射击
2005年9月6日	
UBISOFT	49.99美元
DVD-ROM	美版
1-4人	17岁以上

精英部队雷霆出击势不可挡



游龄稍长一点的玩家一定还记得，早在98、99年，《彩虹六号》就和《三角洲特种部队》一起风靡了全国。那时候由《毁灭战士》、《雷神之锤》等几个游戏所掀起的第一波FPS热潮刚刚过去，而"彩虹"、"三角洲"等这些相对较新形态的FPS游戏又很快地引起了玩家们更大的兴趣。比起前辈们来，这些游戏更加贴近现实、也更加强调战术配合，让人更加有投入感。

"一代新人换旧人"，游戏也是一样。当年大热的游戏现在自然已经风光不再，不过在老玩家的心中它们还是占有特别的地位。最近"三角洲"系列将PC平台的《黑鹰坠落》移植到了家用机平台，而"彩虹"系列更是推出了全新作品。与以往的"彩虹"系列不同的是，这一次对战术成分有所削弱，而增加了动作元素的比重。一个显著的变化就是角色的体力变高了，这样在交火时就很难出现通过战术安排将对方直接击毙的情况，而是要求有更好的操作技巧来与敌人周旋。对于系列的老玩家来说，这样的变化一定会让人有不习惯的感觉。至于改变之后的效果如何，就只能各位自己回答了。



一团队合作仍然是本作中不可忽视的部分。

烧 评

海贼王大作战

官方原名 Fighting For ONE PIECE

PS2	动作
2005年9月8日	
BANDAI	6090日元
DVD-ROM	日版
1人	全年龄

遨游在大海上成为真正的海贼

海盗路飞动画已经播放了多年，深受动漫迷的喜爱，因此有多部作品登陆到了各个游戏平台，这次BANDAI又将它带到了PS2平台。利用PS2的机能，游戏的画面得到了很大的提高，完美再现了原作中的8个舞台。游戏中积攒必杀槽，然后按下三角键，可以使人物以惊人的速度乱舞攻击，而乱舞攻击也要靠玩家自己输入指令规定，这样就可以使我们随心所欲地设计出自己想要的攻击方式。如果在攻击被对手防御住时，还可以消费必杀槽来破坏对手的防御，可以一鼓作气地进行超级连续攻击。在漫画中，一直非常欣赏三刀流的设定，一直让我感觉他才是真正剑圣；而可以变身的驯鹿更是我的最爱，甚至希望以后也养头驯鹿做宠物，期待在这款游戏中他们能有比路飞更精彩的表现。



烧 评

忍者外传・黑

官方原名 Ninja Gaiden: Black

XBOX	动作
2005年9月13日	
TECMO	29.99美元
DVD-ROM	美版
1人	17岁以上

将《忍者外传》称之为XBOX上最受关注的动作游戏应该不算过分吧。本次的《忍者外传・黑》虽然只是一个资料片，仍然还是得到了很高的期待度。本刊之前也曾经对它作过专门报道。随着发售日的接近，我们也得到了一些更新的情报。其中最重要的一点就是：它变得更难了！这不仅仅是指新增的"超忍"难度，而是指整个游戏。制作组根据玩家的反馈对敌人的AI和配置作了一些调整，使得你这次即使选择原有的难度也会遇到完全不同的挑战。任务模式中的某些关卡更是让人挠头，有些时候你要同时面对两个以上Boss级别的敌人。另外，在原作中虽然有数种特性各异的武器，但并不是所有的玩家都会尝试一次，更多的情况下都是使用龙剑打通关。而在这次的任务模式中，则会根据不同关卡配给武器，想要打穿的话就不得不熟悉各种武器的性能了。当然，也别忘记其中附赠的《忍者外传》街机版，它可是第一次登陆家用机平台哦，fans们怎能错过？



城市领域

PS2	动作
2005年9月13日	
▶NAMCO	▶49.99美元
▶DVD-ROM	▶美版
▶1-4人	▶13岁以上

官方原名 Urban Reign

以暴制暴?!体验街头帮派的斗争!





自从E3展上公布了《致命一击·复仇之拳》和《城市领域》的开发情况以来，这两款游戏就引起了动作游戏爱好者的关注。前者由CAPCOM发行，后者则由NAMCO出品，可以说都是出自名门。而两者的故事背景和人物设定也颇为相似，发售时间又相当接近，令人不由得猜想它们上市之后会不会互别苗头。让人意想不到的是先期发售的《致命一击·复仇之拳》品质之低让玩家们大失所望，遭到了一致恶评。不过仔细想想，此游戏实际上的制作公司是Cavia（代表作《龙背上的骑兵》系列），CAPCOM只不过是代理发行而已，有这样的反响也就毫不奇怪了。不过《城市领域》就大不相同了，它的开发班底是《铁拳》和《灵魂能力》的制作组成员，有这两块金字招牌做保证，想必游戏素质一定不会让大家失望。当然，制作者也不会放过"资源利用"的机会，从开发画面中我们可以看到保罗、洛等等《铁拳》系列中的人气角色也将在本作中客串登场，再度在街头施展他们的格斗绝技，想必又能吸引来大批拥趸的眼球了。（不知道《灵魂能力》中的角色会不会也有登场的机会呢？想象一下，现代的街头黑帮打斗中忽然出现一个身穿中世纪盔甲、手持巨剑的武士……哈哈，真是一幅有趣的景象）



↑"铁拳"人物的登场是卖点之一。

↑华裔女子李丽美是游戏中的重要人物之一。

除开这些噱头之外，游戏本身当然也是非常令人期待的。在游戏中玩家将扮演一个打手，受雇于某一黑帮势力，与敌对的帮派进行争斗。而具体的游戏方式则和前不久由EA BIG出品的《纽约街头教父》颇为相似。制作者表示本游戏中登场的敌人种类将会十分丰富，每一种敌人都有独特的招式套路，甚至将会出现同时与十数种不同流派的敌人作战的场面。据称游戏中将包含100个以上的任务关卡，玩家可以使用的武器共有30种以上。而在多人游戏模式中可以开启供玩家使用的角色将有60人以上！看看这些惊人的数字就应该可以想见，本作的重复可玩性应该也不会差。动作游戏迷们，投身"城市领域"，体验最火爆的街头黑帮打斗吧，将敢于阻挡你去路的所有敌人打倒在地！

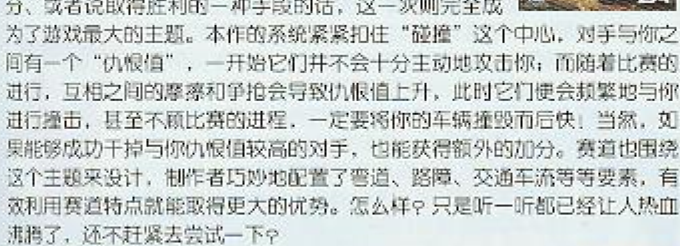
火爆飚车：复仇

XBOX	赛车竞速
2005年9月13日	
▶EA	▶49.99美元
▶DVD-ROM	▶美版
▶1-2人	▶审查中

官方原名 Burnout: Revenge

对速度的渴望永远无法遏止!

当一款游戏取得成功之后，将最受玩家欢迎的要素提取出来并且在续作中发扬光大，这显然是很有效的方法。因此，当你看到《火爆飚车·复仇》的标题时，一定不会感到惊讶。没错，更加爽快的赛车游戏来了！如果说在前作中"碰撞"还只是作为游戏的一个组成部分，或者说取得胜利的一种手段的话，这一次则完全成为了游戏最大的主题。本作的系统紧紧扣住"碰撞"这个中心，对手与你之间有一个"仇恨值"，一开始它们并不会十分主动地攻击你；而随着比赛的进行，互相之间的摩擦和争抢会导致仇恨值上升，此时它们便会频繁地与你进行撞击，甚至不顾比赛的进程，一定要将你的车辆撞毁而后快！当然，如果能够成功干掉与你仇恨值较高的对手，也能获得额外的加分。赛道也围绕这个主题来设计，制作者巧妙地配置了弯道、路障、交通车流等等要素，有效利用赛道特点就能取得更大的优势。怎么样？只是听一听都已经让人热血沸腾了，还不赶紧去尝试一下？





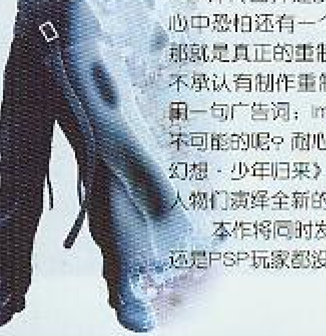


最终幻想7：少年归来

PSP	UMD影碟
2005年9月14日	
▶SQUARE-ENIX	▶3840日元
▶UMD	▶日版
▶1人	▶全年龄

官方原名 Final Fantasy VII: Advent Children

游戏史上的传说再度降临



终于要来了！对于这样一款作品，不知道除了"期待"之外我们还能说些什么？当年的电影版《最终幻想：灵魂深处》之所以失败，主要原因恐怕就是SQUARE过于高估了自己的CG制作技术所能带来的号召力，采用了完全原创、与游戏系列几乎没有任何联系的剧本。其实fans们既然是冲着"最终幻想"四个字去的电影院，当然还是希望找到游戏中的感觉，与游戏割裂的世界观又怎能让人产生共鸣呢？

这一次当然不一样了！克劳德、萨菲罗丝、爱丽斯、蒂法……光是这些名字就已经让人无比怀念，有哪一个FF的拥趸能抵抗这样的魅力？随在FF7外传四弹连发的热潮下，fans们心中恐怕还有一个呼之欲出的愿望，那就是真正的重制版吧！尽管S·E并不承认有制作重制版的计划，但是套用一句广告词：Impossible is Nothing，有什么事情是不可能的呢？耐心等待吧，至少现在我们可以在《最终幻想·少年归来》中重温美好的记忆，看那些传说中的人物们演绎全新的故事！

本作将同时发售DVD和UMD版本，无论是PS2玩家还是PSP玩家都没有落下，赶快第一时间购入吧！

逆转裁判・复苏的逆转

NDS	策略解谜
2005年9月15日	
CAPCOM	5040日元
卡带	日版
1人	12岁以上

官方原名 逆转裁判 苏る逆转



逆转裁判再登场，成步堂奋战NDS



本作是《逆转裁判》系列的最新作品，该系列运用跌宕起伏的剧情、法庭辩论的紧迫感以及个性鲜明的人物紧紧抓住玩家的心，而本作却完全继承了系列的风格。游戏的第一男主角还是人气人物成步堂（一直很喜欢这个名字，因为なるほど就是原来如此的意思，与游戏非常匹配），玩家在游戏中必须要重视一切蛛丝马迹，不放过每一个琐碎的细节才能顺利地使受害者沉冤昭雪，而这也恰恰是该系列成功的基础。本作活用了NDS的机能，玩家可以充分利用麦克风的功能进行调查，寻找证物，还可以利用触摸屏的功能来对证物的每个部分仔细调查，还可以进行法庭记录，这样使得游戏更为接近现实生活。为了保持该系列的优良传统，与以往的作品一样，这次的逆转共分为四章，隐藏章节第五章要完成特定的任务才能出现。



真三国无双4・猛将传

PS2	动作
2005年9月15日	
光荣	4494日元
DVD-ROM	日版
1-2人	审查中

官方原名 真三国无双4・猛将传

无人可挡的无双浪潮，再来！



"无双"一代接一代地出，出完了本传再出"猛将传"，而玩家们也乖乖地掏腰包，这几乎已经成为一条定律了。平心而论，"无双"系列的热卖是有它的理由的。虽然"无双"并非完美，但是综观现在的各个模仿作、衍生作，确实还没有哪一个能够对它构成真正的挑战。无论是系统的成熟性，还是战场事件的设置、对历史气氛的把握，从任何一个方面来讲"无双"在同类游戏中的地位都不可动摇。不过实事求是地讲，三代以及猛将传也确实令很多玩家产生了失望的情绪，最主要的问题就是缺乏突破。不管一个游戏怎么好，如果一成不变的话，玩多了也会产生审美疲劳。不过令人欣慰的是，我们看到光荣公司在四代当中还是加入了一些新的元素，四代在玩家当中也获得了较高的评价。至于新的猛将传，当然又是一个突破的契机。光荣公司能否带给我们更大的惊喜？相信答案是肯定的。





新纪幻想2

PSP	战略角色扮演
2005年9月15日	
IDEA FACTORY	5040日元
UMD	日版
1人	全年龄

官方原名 新纪幻想SS II アンリミテッドサイド

游戏工厂的幻想战略旋风呼啸而至

PS2平台上的新纪幻想是一部相当优秀的战略游戏，攻击分为连携攻击、合体攻击的设定使游戏的战略性更强，丰富多样的物品与合成提高了游戏的收集性，再加上人物的转职和隐藏人物的巧妙设计等更使这部作品在玩家中掀起了战略热潮。如今这部大受好评的游戏即将登陆PSP平台，不但保留了原作品的精华，还追加了2个全新要素：第一个是人物的能力值可以突破上限，第二个是能进入新的恶魔领域，与其中的魔王级人物一一较量。游戏的难度并未降低，但是利用这两个新要素，可以在PSP上扬眉吐气，痛快地教训一下曾在PS2上让玩家饱受其苦的恶魔级怪物！



极速边缘

PS2	赛车竞速
2005年9月15日	
NAMCO	7140日元
DVD-ROM	日版
1-2人	12岁以上

官方原名 Critical Velocity

如同闪电般掠过城市的街道



与一般的赛车游戏相比，《极速边缘》最吸引人的特色在于它的游戏流程基于一个完整的故事情节展开。玩家需要扮演一个角色，与NPC进行交流、接受各种任务、通过完成任务来获得报酬，而不仅仅是简单的比赛而已。游戏中的故事发生在一个虚拟的城市，拥有四通八达的交通线路，在某些任务中你需要选择正确的道路才能尽量地节省时间。游戏中的任务包括运输物品、追踪目标、破坏障碍等等，每一种都对玩家的驾驶技巧有不同的要求。在游戏中出现的各种车辆也都以现实中的车型为蓝本，包括跑车、轿车和其他各种车辆。除此之外，具有鲜明个性的人物当然也是游戏的卖点之一，扮演不同的人物可能会引发不同的任务，当然每个人的驾驶风格也各不相同，你是否能从中找到最适合自己的车手呢？



↑地图相当庞大，在四通八达的城市中可以接到很多任务，接受不同的挑战。



↓游戏中的车型数量丰富，都基于现实中的车辆。

X战警传说2：天启降临

PS2	动作
2005年9月20日	
ACTIVISION	39.99美元
DVD-ROM	美版
1~2人	13岁以上

官方原名 X-Men Legend II: Rise of Apocalypse

美式漫画传奇，最具吸引力的战斗





X战警作为美国最具有影响力的漫画之一，至今为止已经改编成了多部游戏作品。本次的《X战警传说2：天启降临》又为X战警家族增添了新的成员。如果你玩过前作《X战警传说》，那么你会在本作中发现一些有意思的变化。首先当然是新人物的加入，例如Bishop等等。在本游戏中共有十几个人物可以选用，而他们每个人都有10种以上的特殊技巧，比起前作来大大增加。更加激动人心的是在多人合作的游戏模式中，当你选用某几个特定人物并且使用正确的特殊技巧组合，就能发出威力强大的组合技。制作者表示在游戏中这一类组合技相当丰富，等待玩家去发掘。如果你看过X战警的原著漫画、并且非常了解人物之间的关系的话，相信对于组合技的开发会有很大的帮助。

另外本作还新增了服装系统，你可以根据自己的意愿来选择所用角色的穿着。当然，服装系统也不仅仅是为了好看而已。选择正确的人物和服装搭配也会有意想不到的效果噢！例如选择四个X战警进行游戏并且给他们选择相应的战警制服，就能获得体力提升15%的增益。至于游戏中还隐藏着什么其他的秘密？那就请你自己去摸索吧！

真人快打：少林武僧

XBOX	动作
2005年9月20日	
MIDWAY GAMES	49.95美元
DVD-ROM	美版
1~2人	17岁以上

官方原名 Mortal Kombat: Shaolin Monks

感官冲击！经典格斗游戏新形态



从当年的真人FMV影像，到现在的3D画面，《真人快打》似乎变得有些名不副实了，不过它的血腥程度倒是从来没有改变过。残忍至极的"终结技"、"自杀技"等等一直都是很多玩家津津乐道的话题。

这一次的《真人快打：少林武僧》出人意料的并非对战格斗，而是动作清版类游戏。游戏的剧情以经典的《真人快打2》为蓝本，厂商的宣传口号是"MK2中有的，《少林武僧》中也有！"无论是那些大家已经非常熟悉的角色，例如蝎子、绝对零度、Kitana、Goro等等都将悉数登场。而玩家在最初的《真人快打》系列游戏中所见到过的各个场景也将出现在游戏中。不同的是这一次它们不仅仅是作为背景出现，而是可以在其中行进、战斗。对于《真人快打》系列一贯以来的血腥主题，本作自然也不会有所改变。每个人物都有数种格斗技巧，可以通过简单的按键组合来发出。而这些招式中大部分都是非常火爆和残忍，具有很强的视觉冲击效果。当然，如果你对这一类效果感到反感，就不要轻易尝试了！





在遥远的时空3 十六夜记

PS2	恋爱模拟
2005年9月22日	
光荣	6283日元
DVD-ROM	日版
1人	审查待定

官方原名 遥かなる时空の中で3 十六夜记

展开一段穿越时空的伟大爱恋……

本款游戏的舞台是距前作约100年后的异世界。受源氏军保护的女主人公为了回到原来的世界，接受了封印怨灵的龙神之力，因此被卷入了同操纵怨灵的平家的战斗。随着战斗的进行，主人公与俊美的八名男性角色相遇，并成为忠诚的伙伴，他们就是号称"八叶"的神子守护者，玩过前作的玩家一定对他们不会感到陌生……

尽管这是一款恋爱模拟游戏，但是战略性着实不低，充分体现出光荣这老牌战略游戏厂商的制作实力。游戏中导入的圆阵系统非常值得研究，在战斗中可以旋转该圆阵，交替主人公上场，但目前不知是否可通过战斗提高主角与八叶的好感度。利用此系统玩家可以进行多种排列组合，根据不同的组合前卫人物能使用的特技也各不相同，利用好各个人物的属性以及特色战技创建出属于自己的最强圆阵吧！



幻水畅想曲

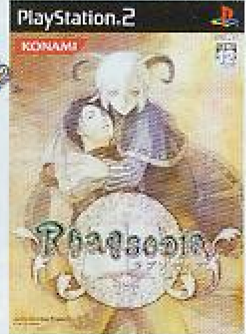
PS2	角色扮演
2005年9月22日	
KONAMI	7329日元
DVD-ROM	日版
1人	12岁以上

官方原名 ラプソディア

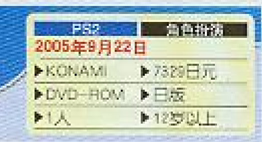
进入新版幻想水浒传的畅想世界！

一提到幻想水浒传，玩家多半会一下想起优秀的传统角色扮演游戏，这部作品却一改传统RPG的游戏方式，而是战略RPG，看来厂商要通过自己的制作实力使幻想水浒传系列在游戏领域都能一展风姿，也非常希望本部作品能够将幻想水浒传系列带上新的高峰。游戏的故事与前作紧密相连，并揭示了幻想水浒传系列中鲜为人知的秘密。游戏里人物间存在着好感度，让特定的人物参加一定次数的战斗后，两人会发生对话，甚至可以发动协力攻击。协力攻击不单是攻击力远强于一般特技，连攻击范围也更为广泛；此外支援系统也是游戏的一大特色，这个系统与前面的协力攻击一样也需要好感度，特定的人物会用自己的身体帮助玩家抵挡住敌人的攻击，利用它玩家可以在危急时刻将垂危的同伴解救。活用好辅助攻击的协力攻击和帮助防御的支援系统这两大战斗系统，可以对游戏有很大帮助。









剧本评析专栏

人生活剧

□作者简介：李扬，偏爱历史，对游戏中折射出的各种文化、传说及典故很有研究，擅长对世界观的分析，对游戏剧情表述、人物性格塑造等方面有独到见解。曾在诸多报刊杂志上发表过相关评论文章。

□责编/唯夜

重逢机战

□文、题图/李扬

真正打动我的，是在背景框架下表现出来的形形色色的人物们。他们火热的灵魂给本来冰冷的机器注入了热血，也使得机战这个看似机器人主打的游戏，真正的主角依然是人。

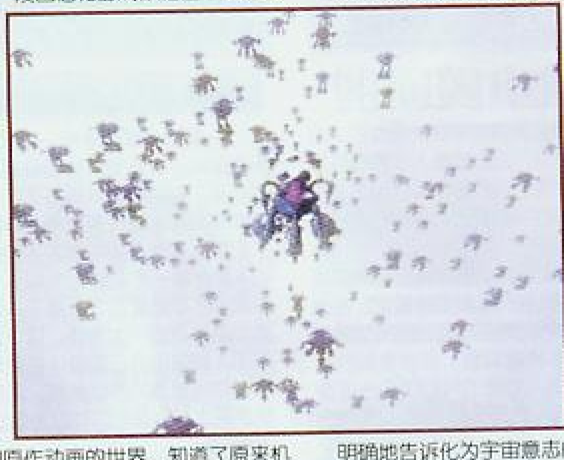
为什么说重逢机战？因为自从F完结篇以后，我其实离开了机战相当长一段时间，或者说热情已经冷却了。毕竟，机战属于动漫庆典一类的荟萃之作，需要用热情去玩才能尽兴。但热情不是可以反复挥霍的。但这一次的《第三次超级机器人大战α》，让我重新燃起了告别已久的热情。不仅仅是因为作为GAME的好玩，更多的原因是因为唤起了心中对于机器人、对于银河的梦想。

从来自己都不是一个狂热的机战迷，但自己跟机战的缘分也有不少年头了。正如许多伴随着游戏成长起来的玩家一样，我的游戏生涯里，机战也占去了很大一部分。虽然算下来基本都是WINKY SOFT的机战——从最早超任的第三次（93年的作品）开始，中间经历了EX、第四次、F、F完结篇，这样算下来，接触也有15年了（一惊）。

15年是个什么概念呢？就算是当年天天下午6点半守在电视机前看动画、对于无敌的机器人充满憧憬、对机械设定作品世界观一无所知的小孩，现在也该长成大人了。看看机战里有多少老动画的声优已经去世，使得新的机战不得不替换角色声优，就能真切地体会到什么叫时光如流水，奔流到海不复回了。

很多老游戏能成为玩家心目中不灭的经典，很大原因其实是在游戏之外。因为玩家人生中的一段青春、一段回忆和游戏伴随在一起成为被珍藏的过去。投入个人色彩以后游戏自然也就不仅仅是游戏了。短短几年的相处足以令人铭记一生，何况正是人生中最青春年少的那几年。





现在也都还清楚地记得，那时候在游戏杂志带动下的玩家的热情。中国玩家和日本玩家的情况不同，机战里出现的动画原作，日本玩家大多早已看过，对于故事、人物和机体已一清二楚然后再去机战里寻找熟悉的回忆。而中国玩家则大部分是先接触机战，再通过机战才知道，原来还有高达、万能侠、盖塔、XXX等等如此多的机器人动画吧。

因此和通过机战怀旧的日本玩家不同，中国玩家多是通过机战接触到原作动画的世界，知道了原来机器人动画不只是变形金刚和太空堡垒。

从机战离开WINKY开始，标志着系列迎来了一个全新的转折点。起初，眼镜厂想要除去WINKY的影子，树立自己的风格，的确经过了很长一段时间的摸索。但盛名之下的创新总是很难的，变革往往得不到老玩家的肯定，因为老玩家关心的多是"新作保留了什么"而不是"新作带来了什么"。

完结篇以后的机战，其作为动漫作品荟萃的本质得到了大幅度加强，这是好事，毕竟这才是机战独有的特色；但同时，作为战棋游戏本质的要点——棋类的竞技要素，却没有得到较好的体现。这也是我热情逐渐淡去的一个原因。直到α系列的到来。

"科幻的尽头是神话"，这是我对于第三次机战α（以下简称α3）剧情最大的感想。

机战虽然是机器人动画的荟萃，但依然有着自己清晰的剧情主线。尤其是WINKY时代之后的机战，不再是单纯地罗列原作剧情，而是积极融合大揭剧情串连，大大活跃了剧情的丰富性，也实现了许多原作中不可能看到的梦幻组合场面。但这样的剧本最难处理的是各部作品之间的协调性，不过α系列在这点上做得非常出色。

这里我想做一个具有个人主观色彩的α3剧情介绍：先用一句话来概括的话，就是"子孙反抗老祖宗的故事"。

在地球人类产生之前，宇宙里有着最初的文明人——始祖民族。始祖民族发展出壮大的文明体系，最终走到进化的尽头，放弃物质形态成为纯粹的意识体，和无限力化为一体成为类似神一般的存在（结合了传说巨神伊丁和EVA的设定）。

从始祖民族造出的亚当和莉莉丝来到地球，生下了原初的人类。这些人类发展出了始祖民族以后的第二期文明（EVA和MACROSS设定），但也陷入了文明发展中不可避免的战争。无休止的战争后期，两种巨人士兵——男女天顶星人被造出来专门用于战斗，再后来为了对付失控的天顶星人又造出了七只原始恐魔。丑陋的战争引起了已经化为宇宙意志的始祖民族的反感，他们发动默示录（银河规模的毁灭）消灭了这个时期的人类。从此银河进入死亡与再生的循环。作为始祖民族子孙后代的文明一旦被判定有害，就会被银河规模的自然灾害毁灭，然后一切复原重新开始。

α3的剧情，就是在这样一个大背景下展开的。

地球文明也好，其他星球的文明也好，都是上一次默示录以后重新发展起来的文明。而现在，始祖民族又打算消灭不顺眼的后辈子孙了——所以，这次α3的主角们要面对的，不再是任何具体的大奸角，而是打着命运幌子的老祖宗。集合了多部动画片主角的Alpha Numbers（以下简称为α部队）要做的，也不是消灭有形的对手，而是通过战斗表现出强烈的生存意志，明确地告诉化为宇宙意志的祖先们"我们想活下去！"

至于与地球连续作战了三作，贯穿整个α系列剧情主线的巴尔玛帝国，在这个背景下，其实也只能算是小角色，与地球人一样，属于银河中无数从第二期文明发展而来的后代文明罢了（但它也贯穿整个α剧情的主线）。与地球是兄弟文明关系、同宗的子孙，这也解释了地球这个银河边境的小行星，为何会受到位于银河中心的巴尔玛星球的特别关照。

亚当和莉莉丝生下的第二期文明人，在地球上制造了男女两台大的行星防卫机械——钢伊甸（读音，其实就是伊甸园的意思）。第二期文明人被老祖先的意识灭绝以后，两台钢伊甸启动来到银河中心的巴尔玛星球，开始制造新的人类，这一支成为后来的巴尔玛帝国。而女性钢伊甸后来又离开巴尔玛星回到地球，一路上散播生命的种子，

最后形成了α[illegible]的银河系。

我想这已经无法称之为科幻题材了。姑且视为SF神话吧。

已经化为宇宙意志的老祖宗毕竟无法作为战斗的对象，但游戏需要一个最终BOSS，于是原创了一个灵帝来作为玩家最后展示自己育成成果的对象。前面提到，从始祖民族化为无限力开始，银河进入了死亡与再生的循环；而在这个过程中，产生了大量的死者、天文数字一般的死者怨灵集合起来，就成了灵帝力量的来源——和始祖民族相反的力量，宇宙的正负两极。因为灵帝自身是死灵的集合体，所以其希望把还活着的生命都变为死灵，简单地说就是希望增加同伴。

不过就个人感受来说，灵帝其实不过是替罪羊——只因为游戏需要一个有形的最终BOSS。实际上，剧中最令人反感的是自命为宇宙意志的始祖民族。以考验为名的杀戮其实最为卑劣——等于是杀了你还要告诉你"你败给了自己"。要是你侥幸活下来了，还得感谢其对于自己的考验。跟这种强加于人的伪善比起来，灵帝这类坦率的反面角色其实可爱太多了。



严格来说，这个结合了伊丁和EVA、MACROSS设定作出来的大背景，个人并不是特别欣赏——架子拉得太大失去了实感。真正打动我的，是在这个框架下表现出来的形形色色的人物们。他们火热的灵魂给本来冰冷的机器人注入了热血，也使得机战这个看似机器人主打的游戏，真正的主角依然是人，机器人不过是人用以表现自我的工具罢了。说到这里，就必须谈到伊丁。实际上，说伊丁是α3真正的主角也不为过。制作人寺田似乎是《传说巨神伊丁》的死忠fan，因此这次把伊丁的主要剧情都整合进了游戏剧本，分量超过了F完结篇——尽管α1、α2里完全没有与伊丁关联的东西，这多少有些不谐调。

《传说巨神伊丁》是"机动战士GUNDAM"的生父富野于《GUNDAM 0079》完成以后的第二年拍摄的科幻动画。作品以富野自己的方式探讨人类作为智慧生物的局限性，讲述地球人和外星人巴弗库兰人（实际上和地球人是同根的起源）因伊丁而发生接触、因相互的文化差异引起战争；几名地球主人公无休止地逃难，最后在令人窒息的绝望中迎来主人公全员被杀、地球人、巴弗库兰人都被伊丁消灭的结局。在以屠杀自己笔下人物的屠夫作风而闻名的富野的所有作品中，这是杀得最为彻底的一部。

在α3中，不管选哪个主人公，走哪条分支路线，都必须完整地经历伊丁的原作剧情，游戏通关以后出现的也是飘浮在银河中的伊丁，作品甚至还特地准备了一个和伊丁原作结局完全相同的Bad Ending。在这个Ending里所有的主人公们，乃至银河系里所有的智慧生命，都被同无限力化为一体的始祖民族消灭。正如游戏副标题所说的"终焉的银河"，银河系的文明史迎来了终结。

《传说巨神伊丁》其实不算是一部机器人动画，甚至也不能看作人类与外星人发生交流的第三类接触题材。因为在这部动画里，地球人与巴弗库兰人之间其实并非人类同外星人关系，而是人类面对人类自身，只不过借助科幻动画的形式，安上一个外星人的名目罢了。作品以此来表现富野想要探讨的人类作为智慧生物的局限性，因此也特意安排了大量体现人性弱点和阴暗的剧情，以此来表现人类和巴弗库兰人因无法超越自身的局限性而无法终结战争，最后被先祖民族的意识认定为失败品而被消灭，得出人类实在是一种不完全生物的结论。伊丁的剧本也因此被一部分拥护者赞誉为富野的最高杰作，真实反映了人类局限性的现实主义杰作。机战的制作者寺田，大概也是因此成为了《传说巨神伊丁》的狂热fan。

然而就个人来说，姑且不论作品最后得出的结论，先说伊丁当中一系列的表现是否称得上现实主义，都要打个问号。巴弗库兰人被描写为来自另一个银河的大军，人力物力无穷无尽，轻易就在银河系展开数百万光年半径的包围网，地球人的反抗造成的损失，相对于巴弗库兰人整体军力来说有如九牛一毛。因此在α3里我们也能看到巴弗库兰士兵的生命有如草芥，被不断地杀死但更多的士兵如同蚂蚁一般涌来，无穷无尽。人力物力上绝对的优势成为巴弗库兰人强大的原因，其在α3中的展开比原作更甚，依靠人力物力的绝对优势几乎占领了整个银河系。

然而，战争的规则真是如此吗？真的是只要有足够多的士兵，士兵的死亡相对整个部队来说就可以忽略不计了吗？

其实，联系现实的话，只要看看在伊拉克的美军就知道了——美军与伊拉克抵抗武装的军力对比可以看作巴弗库兰对地球的军力对比，相比开战初期美军消灭的萨达姆政权军队，迄今为止现在总数不过千人的伤亡对于美军雄厚的军力来说无异于九牛一毛。然而士兵的死亡已经极大程度动摇了美军的士气，影响了美军的战略，甚至导致现在美军征兵发生困难。人类毕竟不是蚂蚁，是会被同类的死亡震慑的。美军相对于伊拉克来说科技更加先进和发达，巴弗库兰人也被描写成科技实力远超地球人的先进民族。然而正如美军无法忽视士兵的伤亡一样，身为先进民族的巴弗库兰人实际上也不可能如同富野描写的那样，用士兵的尸体来填满一切屏障。巴弗库兰人因对于伊丁无限力的恐惧，从而不惜一切代价也要消灭伊丁，在现实里也难以想象一个国家会长期被恐惧这种个体色彩浓厚的感情所支配。

如前所述，《传说巨神伊丁》其实并不是一部现实主义作品。因此组合进α3的世界观的时候必然会产生不小的问题，影响了世界观的严谨和细节的真实性。制作人个人是伊丁的fan，想要在游戏里表达自己的崇拜之情可以理解，但从游戏剧本原创的角度来说，是不是做得太过了一点呢？

说到这里，又想稍微探讨一下我们何以对人形机械有这样深厚的感情。在今天的科技条件下，人形已被证明并非机械最合适的作战形态，在宇宙中人形更是没有意义，那为什么大部分科幻动画依然恪守人型机械这个外貌呢？

随着遥控指挥技术、人工智能的发展，总有一天能够实现作战机械的无人化，那为什么大部分科幻动画依然执着地要让人类坐进驾驶舱去操纵机器人呢？

联想一下寺庙里巨大的佛像吧。从本质上来说，其不过是一块人形的石块或木头罢了；但因为具有了人形，似乎就和别的木石有了本质的不同，被视为有生命、具备神秘的力量。

也因此，就像人们在古代工匠留下的巨大雕塑前被震撼，感受到一种超凡的力量一样，当我们看着科幻片里那些高几十米、巨大的人型机械的时候，心中泛起的是怎样的情感呢？

通过与自己相似的机器人，人看到的其实是自己。人形的机械，也因此和别的机械有了本质的不同。

这是人类永远的情结：人类渴望得到一个外形与自己相似的兄弟，同时又因其与自己相似而恐惧。这种既期望又恐惧的心理，促成了人类对于外星人的探索，也促成了对于外星人的恐惧——同样的，也促成了人类编造出各种人与机器人的故事，最典型的段子就是机器人具备自我意识以后发起的革命。

而人类的驾驶员，将人与机器人这本来对立的两者结合在了一起。由人来充当机器人的中枢和大脑，机器人提供给人无限的力量。人与机器人的关系，因此走出了早期科幻作品里常见的或友好或对立的绝对关系，而是合为一体，科幻动画的剧本也因此开拓出了新的天地。所以，不要用现实主义的眼光嘲笑机战里毫无实用性的人形机械，也不要嘲笑必须靠人驾驶才能作战这个细节。这些细节并不说明科幻动画的设定者们没有科学常识，他们只是还保有艺术工作者的浪漫罢了。



久多良木健的PS革命

□文/麻仓怜士

【前情提要】除了总在前台接受领奖的人之外，依然有很多人在计划中发挥着巨大的作用，上期我们讲述的就是他们的故事。

第三章 艰苦的创业之旅 PS计划终于正式启动

1993年6月12日，索尼集团终于在东京赤坂高级会所发表了独自开发的以3D技术为核心的高性能家庭用游戏主机的声明。与会的很多SONY要员都做了发言，会议的主持者福永宪一在发言中认为："任天堂在市场上有些过于重视为低年龄层玩家，我们则认为应该以高年龄层为核心展开事业，依靠尖端技术取胜。在市场定位上不可调和的严重分歧，是导致我们和任天堂最终分道扬镳的最主要原因。"

同年8月21日，索尼与SME共同出资设立的Sony Computer Entertainment（SONY数码娱乐）正式成立，小泽敏雄出任取缔役社长，久多良木健任取缔役开发本部长统括硬件开发工作。

在久多良木精心策划了多年之后，这个凝聚了代表SONY内部新派技术研发人员的心血的结晶终于即将问世了。新主机的开发代号依旧是"PS-X"，以久多良木健为主要开发力量的SCE开始了推行自己这个尖端产品的艰苦旅途。SCE作为游戏市场里的新丁，完全没有任何经验。

而当时的局面是世嘉开发中的新主机也就是SS已经基本接近完成，SNK也在张罗着即将发售NEO · GEO的CD机，HUDSON与NEC发表了FX计划。而当时依然是霸主的任天堂，也在NOA社长荒川实的主持下与美国著名厂家SGI合作进行64位主机的开发，完全可以用强敌环伺来形容，甚至连家电业中的老对手松下的3DO REAL也已经在市场上占有非常大的份额了，在1993年10月，松下已经得到了全球超过100个以上的厂家的软件支持。

而SONY呢？在大多数人眼里索尼不过是个来混饭的投机主义者而已，当时日本各大媒体普遍认为SONY的失败是必然的结果。竞争对手们也根本没有把索尼这个后起之秀放在眼里，任天堂社长山内溥在一次招待业内媒体的酒会上的私人聊天里谈道："如果PS能卖过100万台，那我还不如去倒立。"

索尼也深知在TV游戏界里自己还只是个新人，没有任何依靠，一切都需要从头做起。SCE首先提出的就是必须向第三方软件商和小卖店进行宣传和倾听反馈意见。眼光长远的丸山茂雄早就认定了未来的发展方向，他认为电子游戏是一个发展前景无比广阔的产业，索尼应该致力于协同其他厂商分享利益，单凭一己之力是很难取得成功的。在最初三个多月时间里，德中晖久、佐藤明、高桥裕二等人足迹遍及北至北海道、南到冲绳岛的大



小软件会社和小卖店，经常碰到彼方去我又登场的情况发生。专注于硬件开发的久多良木健也不时抽空拜会国内外知名的三维图形技术专家，当日曾在《日经IT》中露面过的相关专业人士中绝大多数都曾经与进行过会谈，但是新生的SCE与业界最初接触的结果却相当糟糕，令人丧失信心。



↑本页图是FF与DQ，他们的最终加入，缔造了索尼的辉煌。

第三章 艰苦的创业之旅 在软件商那里遭遇闭门羹

1993年6月25日午前，副社长德中晖久首次赴声名鼎赫的某S社拜见社长水野哲夫，M氏了解了来意后，斩钉截铁地回答道："在日本国内TV游戏主机最基本的普及底线是300万台，PLAYSTATION至少需要达到这个标准并在一定程度上领先于其他竞争者，我们才有可能考虑正式全面加入。"而在当时任天堂的SFC在日本国内普及量已经达到830万台，这正是老任当年一呼百应的资本。

没过多久，德中晖久又登门造访了同样鼎盛，并拥有某国宝级RPG游戏的E社，而该社社长的回答让他非常失望。因为该社社长福岛康博也提出了相同的条件："300万台的硬件普及底线是确保我们的RPG游戏不至于亏本的起码要素，所以还请各位努力。如果达到不了300万的这个底线，我想合作是很难被提上日程的"。

同样，在之后的商谈中绝大多数的日本游戏开发厂商都抱着观望的态度而进行敷衍，久多良木健在汇总了全部所得信息后在最新业务报告书中强调地写到："卖出300万台是我们努力的第一个目标！"

好在近来的奔波劳苦也并非完全一无所获，负责与社会小卖店系统展开接触的佐藤明带回来了很多非常重要的信息。这些信息主要是关于其他几个竞争对手的。比如小卖店经营者对松下试图以700美元天价销售3DO主机的计划并没有太多的什么兴趣，同样关于松下3DO和世嘉SS等新派势力大力鼓吹的多媒体数码产品的概念，绝大多数零售从业者并不完全表示赞同。这时久多良木健感到非常非常兴奋，因为这些信息至少证明自己过去对产品定位的某些判断并没有错误，他曾经反复在各种场合向索尼经营层或属下强调这样的概念："PLAYSTATION应该是一台完全纯粹的游戏主机，应该忠实地为游戏产业服务，而不应该是什么数码多媒体产品！"他坚定地认为PS的核心消费层肯定是忠实的游戏玩家，而不是那些热衷长篇电视剧的家庭主妇或音像器材爱好者，在有了这些情报之后，他就更有信心坚持自己的理念了。

于是乎SCE的管理层在久多良木健的全权主持下开始调整下阶段宣传的战略，德中晖久出面拟定了一套上下两线作战的方案，一方面继续保持对业内头脑人物的访问，另一方面开始则向其他各公司的实力派制作人展开接触，通过各种手段向他们宣传PS的硬件性能以及索尼的经营战略思想，希望最终影响这些人的经营决策，或是能够得到一些人才的援助。某E社办公所在地离青山区大约有十五分钟路程，于是德中晖久在长达数月时间里，几乎每天都要步行前往该社拜会高层人士，他那博德的气质给福岛康博等制作人留下了相当深刻的印象。

□责编/无无



从小学二年级开始接触游戏至今，已经有十多年的时间了。现在父母一辈的人时常开玩笑说："都这么大了，还玩游戏？"，每每听到这样的话，我也感到好笑，似乎很多人还认为游戏只是一种儿童玩具。下面我要说的就是游戏向成人化发展的一些例证。

Vol.17 主持:小沛

现在已经20多岁的玩家，有很多都是从8、9岁甚至更早就开始接触游戏了。那时候是任天堂FC的天下，游戏明显存在着低龄向的特点。大人们很少有对当时的游戏感兴趣的，并且还有抵制的情绪。而现在不同了，游戏早就不再是孩子的玩物，它也有了成人的受众群。这期"米花通信"，我们就来看看游戏中吸引成人的部分，看它是如何长大的。



例证一 大肆渲染的爱情

FC时代的游戏里几乎没有爱情这个话题，就连马里奥和碧奇公主的关系也只是英雄救美，哪里跟什么爱情有关。因为那个时候的游戏，除了关卡的设计之外对于剧情并没有花费太多的心思，而且当时家用机的受众就是小孩子，游戏厂商肯定也不会在爱情上下什么功夫。像《影子传说》、《超级马里奥兄弟》、《双截龙》、《鳄鱼先生》等看似和爱情有关的游戏，也统统以童话式的英雄救美来诠释。这样的状况到超任和世嘉MD时代开始显现，像SFC的《心跳回忆》，而其他则没有什么明显的变化，一切发展要从PS、SS时代讲起。

游戏主机性能以及游戏内容载体的提升，给游戏厂商带来了更大的发挥空间，大部头的角色扮演类游戏便在这时候开始谈论爱情。最有代表性的就是《最终幻想》的7、8、9代，而土星上的《仙剑奇侠



传》更甚，因为是中文游戏所以中国的玩家非常容易接受，而且其中李逍遥和赵灵儿缠绵悱恻的爱情故事都表现在了现在的影视剧中。说到现在，小沛的脑子都有点乱了，因为有太多游戏中的爱情故事涌入了我的思维，理都理不清。现在的PS2、XBOX上更是有无数的作品在涉及人类的情感，就连一向注重低龄玩家的任天堂，也在DS上首发了《愿为你而死》这样一款游戏，剩下的也就不屑我多说了，点到即止。

例证二 愈发逼真的恐怖

《生化危机》是所有恐怖游戏中最具代表性的作品，然而如果退回到红白机时代，这样的题材是不会有多大影响的。"罪魁祸首"还是游戏机能的提升，看着FC只有56色的点阵画面谁会有恐怖的感觉？而PS和SS的3D处理能力使僵尸和妖怪的形象更为逼真，其他声光音效也大大烘托了气氛，恐怖游戏的大行其道简直有点吓死人不偿命的意思。小沛自认为胆量还算大，看过《午夜凶铃》、《富江》、《咒怨》等等非常著名的恐怖电影，可是无论电影多么恐怖，都不如你亲自参与到其中更为刺激，所以像现在的《九怨》、《零 刺青之声》、《寂静岭》这些游戏我都不太敢自己在家玩。你们可别笑我，相信很多人都不敢。

小沛今年二十好几，百分之百的成年人，连我都觉得恐怖的游戏，对小孩子来说都更难以接受，这些游戏从一开始制作也就没考虑要让未成年人玩。看到这里，恐怕有人要说，这不能代表游戏长大了，而是游戏变得儿童不宜了。大人要是看到小孩在玩这样的游戏，把盘撅了的心都有。但这也说明游戏的某些类型已经是专门对应成年人的了。





例证三 明目张胆的罪恶

说到这个话题有点沉重，虽然在中国还没有发生类似的事情，不过在国外已经有好几起恶性案件是由此类游戏的恶劣影响而造成的。在上一期《电软》的特别策划中，我们回顾了《横行霸道》这款游戏的历史，同时也探讨了暴力游戏在今天所形成的负面影响。其实这类游戏在国外之所以不被禁止，就是因为它的发行是要履行相关的法规，未成年人是绝对不可以购买的。而在我们的周围，情况就截然不同了，首先是游戏的进入渠道不规范，其次是相关的管理力度不够，最后是大多数青少年缺乏自制力，所以现在像《横行霸道》一类的暴力犯罪游戏在我们的身边屡屡出现。小沛一直是倡导健康游戏的，游戏无非是让人们消遣娱乐的工具，一切要从健康出发。作为一种文化的体现，游戏是具备地域性的，别国的思想不见得就真的可以拿来效仿。家长在这方面的态度尤为重要，如果您的孩子还没有成年，那就千万劝阻他们不要去接触此类不健康的游戏，为他们树立正确的人生观，别叫他们生活在幻想和混淆是非的世界当中。



例证四 渐趋庞大的支出

前面说的都是游戏内容的方面，下面要谈的可能有点离题，但也是客观现实。下面就举几个例子，以目前游戏机在中国的售价，PS2、XBOX、NDS、PSP都在1000元以上，软件从300到将近500元不等，周边产品最贵也要上千。9月份推出的GBM是99美元，11月份的XBOX360有299和399美元这两种，而PS3更爆出了可能高达410美元的价格，而且未来的游戏机都对应高清晰的HDTV，这笔开支最少就要6、7千……

上面说的数目是孩子能够负担得起的吗？虽说孩子玩游戏都是花家长的钱，然而现在有几个家长肯在游戏上为孩子做这么大的投入呢？说到这里又勾起小沛的伤心往事了，想当初为了买MD和PS，我费了多少口舌，以学习成绩为交换才努力得到的，唉，伤心往事啊！现在工作了，自己有钱了，才开始真正满足在游戏上的需求。估计说到这里肯定也吻合了很多学生的心声，终归我是过来人嘛。

游戏已经从儿童玩具变成适合所有人的休闲方式。理由还有很多，像游戏适合全家人一同娱乐，甚至可以变成与人沟通的全新方式等等。相信随着原来玩家年龄的增长，和游戏开发者观念的改变，游戏的成熟面会越来越明显。这期的米花想要表达的是希望所有人都能正确地对待游戏，大人不要认为游戏是小孩子的玩意儿而看不上眼，孩子也要注意游戏的健康性，而对于全家人来说，游戏的确是一项不错的娱乐活动。



从小学二年级开始接触游戏至今，已经有十多年的时间了。现在父母一辈的人时常开玩笑说："都这么大了，还玩游戏？"。每每听到这样的话，我也感到好笑，似乎很多人还认为游戏只是一种儿童玩具。下面我要说的就是游戏向成人化发展的一些例证。

Vol.17 主持:小沛

现在已经20多岁的玩家，有很多都是从8、9岁甚至更早就开始接触游戏了。那时候是任天堂FC的天下，游戏明显存在着低龄向的特点。大人们很少有对当时的游戏感兴趣的，并且还有抵制的情绪。而现在不同了，游戏早就不再是孩子的玩物，它也有了成人的受众群。这期"米花通信"，我们就来看看游戏中吸引成人的部分，看它是如何长大的。



例证一 大肆渲染的爱情



FC时代的游戏里几乎没有爱情这个话题，就连马里奥和碧奇公主的关系也只是英雄救美，哪里跟什么爱情有关。因为那个时候的游戏，除了关卡的设计之外对于剧情并没有花费太多的心思，而且当时家用机的受众就是小孩子，游戏厂商肯定也不会在爱情上下什么功夫。像《影子传说》、《超级马里奥兄弟》、《双截龙》、《鳄鱼先生》等看似和爱情有关的游戏，也统统以童话式的英雄救美来诠释。这样的状况到超任和世嘉MD时代开始显现，像SFC的《心跳回忆》，而其他则没有什么明显的变化，一切发展要从PS、SS时代讲起。

游戏主机性能以及游戏内容载体的提升，给游戏厂商带来了更大的发挥空间，大部头的角色扮演类游戏便在这时候开始谈论爱情。最有代表性的就是《最终幻想》的7、8、9代，而土星上的《仙剑奇侠传》更甚，因为是中文游戏所以中国的玩家非常容易接受，而且其中李逍遥和赵灵儿缠绵悱恻的爱情故事都表现在了现在的影视剧中。说到现在，小沛的脑子都有点乱了，因为有太多游戏中的爱情故事涌入了我的思维，理都理不清。现在的PS2、XBOX上更是有无数的作品在涉及人类的情感，就连一向注重低龄玩家的任天堂，也在DS上首发了《愿为你而死》这样一款游戏，剩下的也就不用我多说了，点到即止。

例证二 愈发逼真的恐怖

《生化危机》是所有恐怖游戏中最具代表性的作品，然而如果退回到红白机时代，这样的题材是不会有多大影响的。"罪魁祸首"还是游戏机能的提升，看着FC只有56色的点阵画面谁会有恐怖的感觉？而PS和SS的3D处理能力使僵尸和妖怪的形象更为逼真，其他声光音效也大大烘托了气氛，恐怖游戏的大行其道简直有点吓死人不偿命的意思。小沛自认为胆量还算大，看过《午夜凶铃》、《富江》、《咒怨》等等非常著名的恐怖电影，可是无论电影多么恐怖，都不如你亲自参与到其中更为刺激，所以像现在的《九怨》、《零 刺青之声》、《寂静岭》这些游戏我都不太敢自己在家玩。你们可别笑我，相信很多人都不敢。

小沛今年二十好几，百分之百的成年人，连我都觉得恐怖的游戏，对小孩子来说那更难以接受，这些游戏从一开始制作也就没考虑要让未成年人玩。看到这里，恐怕有人要说，这不能代表游戏长大了，而是游戏变得儿童不宜了。大人要是看到小孩在玩这样的游戏，把盘摔了的心都有。但这也说明游戏的某些类型已经是专门对应成年人的了。





例证三 明目张胆的罪恶

说到这个话题有点沉重，虽然在中国还没有发生类似的事情，不过在国外已经有好几起恶性案件是由此类游戏的恶劣影响而造成的。在上一期《电软》的特别策划中，我们回顾了《横行霸道》这款游戏的历史，同时也探讨了暴力游戏在今天所形成的负面影响。其实这类游戏在国外之所以不被禁止，就是因为它的发行是要履行相关的法规，未成年人是绝对不可以购买的。而在我们的周围，情况就截然不同了，首先是游戏的进入渠道不规范，其次是相关的管理力度不够，最后是大多数青少年缺乏自制力，所以现在像《横行霸道》一类的暴力犯罪游戏在我们的身边屡屡出现。小沛一直是倡导健康游戏的，游戏无非是让人们消遣娱乐的工具，一切要从健康出发。作为一种文化的体现，游戏是具备地域性的，别国的思想不见得就真的可以拿来效仿。家长在这方面的态度尤为重要，如果您的孩子还没有成年，那就千万劝阻他们不要去接触此类不健康的游戏，为他们树立正确的人生观，别叫他们生活在幻想和混淆是非的世界当中。



例证四 渐趋庞大的支出

前面说的都是游戏内容的方面，下面要说的可能有点离题，但也是客观现实。下面就举几个例子，以目前游戏机在中国的售价，PS2、XBOX、NDS、PSP都在1000元以上，软件从300到将近500元不等，周边产品最贵也要上千。9月份推出的GBM是99美元，11月份的XBOX360有299和399美元这两种，而PS3更爆出了可能高达410美元的价格，而且未来的游戏机都对应高清晰的HDTV，这笔开支最少就要6、7千……

上面说的数目是孩子能够负担得起的吗？虽说孩子玩游戏都是花家长的钱，然而现在有几个家长肯在游戏上为孩子做这么大的投入呢？说到这里又勾起小沛的伤心往事了，想当初为了买MD和PS，我费了多少口舌，以学习成绩为交换才努力得到的，唉，伤心往事啊！现在工作了，自己有钱了，才开始真正满足在游戏上的需求。估计说到这里肯定也吻合了很多学生的心声，终归我是过来人嘛。

游戏已经从儿童玩具变成适合所有人的休闲方式。理由还有很多，像游戏适合全家人一同娱乐，甚至可以变成与人沟通的全新方式等等。相信随着原来玩家年龄的增长，和游戏开发者观念的改变，游戏的成熟面会越来越明显。这期的米花想要表达的是希望所有人都能正确地对待游戏，大人不要认为游戏是小孩子的玩意儿而看不上眼，孩子也要注意游戏的健康性，而对于全家人来说，游戏的确是一项不错的娱乐活动。

求道 破坏 大成 修罗殿

修罗殿的真意：为游戏苦修、终成大业，以"达"字为标准，成就常人所不及的极修道法，实现游戏的最高表现境界，突破难度极限。

修罗殿的目的：本栏目的降生意在寻解"游戏的最高境界究竟为何"，求使众生探破修罗道的法门。

修罗的原意：修罗，全名阿修罗，梵名为ASURA，阿修罗是印度远古众神之一，被视为恶神，属于凶猛好斗的鬼神。

Vol.11

□责编/荇菜

FOCUS TODAY!!

挣脱无尽怨念的缠绕，从哀思的恐怖深渊中寻找生命之路

零·刺青之声 任务模式极限挑战

下期电击光盘影像收录！

PLAYER：Devil May Cry



《零－刺青之声》的任务模式一改前作《红蝶》最高评价是SS的设定，把最高评价定为S。而事实上，难度相较前作确实是有所降低，主要体现在怨灵的攻击方式没有前作丰富，或者说是诡异吧。但是，要在无伤的情况下达成全S，并且尽量得到高分，还是要花一定时间研究的。

此作任务模式一共十大关，二十四小关。要挑战任务模式，最好先把射影机的全部机能集齐，否则有些关卡是无论如何也不可能达成S的。这里特别要说明的是装备机能中的"无"和"祭"两项终极能力是禁用的，不然任务模式将变得毫无难度，基本上就是Devil May Cry了。还有一个关键点就是要看清每个任务的最高分条件，不然有可能碰到你浪费很多时间得到很高的摄影点数，而任务要求却是最速的尴尬局面。

下面是本人对任务模式的一点心得和建议，希望对大家有所帮助。

Mission 1-1

◆**使用主人公**：黑泽怜　◆**所持胶卷**：14式30枚

◆**最高分条件**：总摄影点数

◆**心得与建议**：

第一关是最简单和最无聊的一关，只要你不打死女怨灵（吉乃），就可以通过不停的拍摄周边不断出现的4个黑影来赚取点数。当然，由于胶卷数量有限，要尽量把黑影聚集在一起再拍摄从而获得更高的点数，可以多利用怜的特殊能力——闪光——使黑影重叠。最后别忘了剩2枚左右的胶卷Kill吉乃。

本人此关的成绩为40165点，还剩14枚胶卷……主要没什么太大意义，没有再更新了。

Mission 1-2

◆**使用主人公**：雏咲深红　◆**所持胶卷**：14式30枚

◆**最高分条件**：最高摄影点数

◆**心得与建议**：

这关的关键是躲避爬爬女的攻击和蓄积深红的御神石槽。在她爬向你攻击的时候，朝她的方向冲可以躲避她的攻击。之后蓄力一圈攻击她一次以蓄御神石槽，再用同样方法回避她攻击。然后在她第三次爬向你时，边后退边发动御神石，务必蓄积满两圈（特殊能力"重"），并在红点发亮（她攻击你瞬间）时攻击，可以把她打到接近空血。之后利用第二下连拍，利用OverKill得到最高得点。



本人此关最高得点5995为点。

Mission 1-3

◆**使用主人公**：天仓萤

◆**所持胶卷**：14式30枚

◆**最高分条件**：总摄影点数

◆**心得与建议**：

此关的老婆婆可以在红点发亮时一击必杀，但这样分数不是最高，最好是先攻击她一次。第二批出来的两个是关键，必须先用普通攻击(或者发红状态)DoubleShot，刚好蓄一个灵珠，用强化镜头"连"DoubleKill她们可以得到高点数。然后两次拍摄放掉最后一个老婆婆。

本人此关总摄影点数为10178点。

Mission 1-4

◆**使用主人公**：黑泽怜　◆**所持胶卷**：14式30枚

◆**最高分条件**：过关时间

◆**心得与建议**：

本关RP极其重要。一开始就可以举镜头，红点亮时攻击，然后你可以祈祷小女孩刚好飘到你的镜头里，在连拍时形成DoubleShot从而蓄满4颗灵珠，最后一下用强化镜头"灭"DoubleKill。

本人此关最好成绩14秒。

Mission 2-1

◆**使用主人公**：天仓萤　◆**所持胶卷**：14式1枚

◆**最高分条件**：通关时间

◆**心得与建议**：

系列有名的任务了——1枚胶卷Kill3个怨灵。有那么点运气因素，不过方法还是挺重要的。敌人的皮都很薄，多试几次来了解怨灵的行动规律吧。

本人此关最好成绩是12秒。

Mission 2-2

◆**使用主人公**：雏咲深红　◆**所持胶卷**：14式30枚

◆**最高分条件**：总摄影点数

◆**心得与建议**：

由于没有时间限制，尽量等待时机用DoubleKill和OverKill来解决两组怨灵吧。

本人此关最好成绩是37148点。

Mission 2-3

◆**使用主人公**：黑泽怜　◆**所持胶卷**：14式30枚

◆**最高分条件**：胶卷使用枚数

◆**心得与建议**：

闪光在这关又有很好的效果，可以使怨灵集中在一起。怨灵集中后，第一下拍摄用来蓄1颗灵珠，然后用"连"第二拍Kill怨灵，以此类推。

本人此关的最好成绩为6枚。

Mission 3-1

◆**使用主人公**：雏咲深红

◆**所持胶卷**：14式30枚

◆**最高分条件**：通关时间

◆**心得与建议**：

注意站位，两张胶卷解决最近的两个怨灵（要DoubleShot才行）的同时要打到第三个怨灵，这样再用一张胶卷在红点发亮时攻击就能解决他了，然后发动御神石蓄满两圈三连拍Kill木工头。

本人此关最好成绩是31秒。

Mission 4-1

◆**使用主人公**：雏咲深红　◆**所持胶卷**：14式30枚

◆**最高分条件**：通关时间

◆**心得与建议**：

又是比较需要运气的一关，特别是会飞的怨灵必须要让她在一开始就攻击你，这样你就能二连拍解决她。之后的三个比较好解决，注意牢记她们刚出现时的位置。

本人此关最好成绩为44秒。

Mission 4-2

◆**使用主人公**：天仓萤　◆**所持胶卷**：14式30枚

◆**最高分条件**：连拍回数

◆**心得与建议**：



1：退到角落再攻击。

2：最后几下比较难连拍，最好先用强化镜头“迟”来减缓刻女的行动。

本人此关的最好成绩为8连拍。

Mission 4–3

◆**使用主人公**：黑泽怜　◆**所持胶卷**：14式99枚

◆**最高分条件**：怨灵击倒数

◆**心得与建议**：

此关要求是尽可能多的击倒怨灵，并且要在5分钟内Kill宫大工头领。多换位置，多使用“连”和闪光是此关无伤下取得高分的关键。

本人此关最好成绩为35体。

Mission 5–1

◆**使用主人公**：天仓萤　◆**所持胶卷**：14式30枚

◆**最高分条件**：被怨灵发现的总时间

◆**心得与建议**：

此关并非最速逃脱，而是不被敌人发现，所以多利用萤的特殊能力“隐藏”来回避敌人是有效的办法，暂时还没找到不被最后的那个木工头发现的方法。

本人此关最好成绩为7秒。

Mission 6–1

◆**使用主人公**：天仓萤　◆**所持胶卷**：14式50枚

◆**最高分条件**：总摄影点数

◆**心得与建议**：

这关的建议就是能连拍的就连拍，并且注意好分配灵珠的使用。

本人此关最好成绩为30778点。

Mission 6–2

◆**使用主人公**：黑泽怜　◆**所持胶卷**：14式30枚

◆**最高分条件**：通关时间

◆**心得与建议**：

需要点运气，要让爬爬女一开始就攻击你，然后两个最大蓄力连拍加一个“连”搞定收工。

本人此关最好成绩14秒。

Mission 6–3

◆**使用主人公**：雏咲深红　◆**所持胶卷**：14式3枚

◆**最高分条件**：通关时间

◆**心得与建议**：

记住她们出现的位置，一拍一个准。

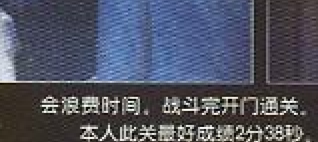
本人此关最好成绩17秒。











Mission 6–4

◆**使用主人公**：天仓萤　◆**所持胶卷**：14式30枚

◆**最高分条件**：总摄影点数

◆**心得与建议**：

记住三个老婆婆出现的位置和时间，分别两次拍摄解决。然后尽量抓久世家当主的红点连拍，最后用“灭”OverKill他。

本人此关最好成绩为18684点。

Mission 7–1

◆**使用主人公**：黑泽怜　◆**所持胶卷**：14式30枚

◆**最高分条件**：最高摄影点数

◆**心得与建议**：

先引诱两只瞎女攻击自己，当两只重叠时使用闪光，这时有很大的几率她们会同时攻击你，抓住两只怨灵的红点同时发亮的时机连拍，最后一下用“灭”解决获得最高分。之后的久世家当主就随便解决吧。

本人此关最高摄影点数为22450点。

Mission 8–1

◆**使用主人公**：雏咲深红

◆**所持胶卷**：14式30枚

◆**最高分条件**：最高摄影点数

◆**心得与建议**：

此关诀窍是TripleKill，也就是一次攻击Kill三个老婆婆。诀窍是一开始先上前，然后边后退边蓄力，在最前面的一只要攻击到你的瞬间把三个怨灵都调到镜头中，然后TripleKill得到最高点数。

本人此关最高得点为14378点。

Mission 8–2

◆**使用主人公**：黑泽怜

◆**所持胶卷**：14式99枚

◆**最高分条件**：怨灵击倒数

◆**心得与建议**：

多利用闪光集中怨灵，记住她们的出现位置是取得高分的首要条件。然后就是要安排她们被杀的顺序，因为被杀的顺序就是她们出现的顺序，这样就能完全掌握她们的行动，以最快的速度击倒她们。还有就是多使用“连”。

本人此关最好成绩是37体。

Mission 8–3

◆**使用主人公**：天仓萤

◆**所持胶卷**：14式50枚

◆**最高分条件**：通关时间

◆**心得与建议**：

一开始就往上跑，瞎女和镇女可以无视，到最上面时，和木工头战斗，战斗完之后调查门，接着和久世家当主战斗。和当主战斗建议能拍就拍，再配合“连”快速解决，用抓红点发光连拍反而会浪费时间，战斗完开门通关。

本人此关最好成绩2分38秒。

Mission 8–4

◆**使用主人公**：雏咲深红　◆**所持胶卷**：14式30枚

◆**最高分条件**：胶卷使用枚数

◆**心得与建议**：

冲着木工头的方向跑可以回避他的攻击，之后蓄力两圈满，二连拍将其Kill。

本人此关最好成绩2枚。Mission 9–1

Mission 9–1

◆**使用主人公**：雏咲深红

◆**所持胶卷**：14式50枚，61式10枚，90式5枚，零式3枚

◆**最高分条件**：通关时间

◆**心得与建议**：

用零式在蓄力两圈全满，光圈发红时分别一击死久世家当主和木工头。然后用两张90式连拍死绳巫女。最后打真壁用最后一张零式，一开始出现就集气到两圈满，向你冲过来就拍，然后补上一张90式将其KO，打开后面的门通关。

本人此关最好成绩4分22秒。

Mission 9–2

◆**使用主人公**：天仓萤

◆**所持胶卷**：14式50枚，61式10枚，90式5枚，零式3枚

◆**最高分条件**：通关时间

◆**心得与建议**：

先用14式机关枪式的扫射久世家当主，让灵珠集到2至3颗，KO当主。木工头使用14式和61式抓连拍时机将灵珠集满，可以用掉一两颗“连”，绳巫女一开始就用90式放4个“连”，然后改用61式或14式拍。对付真壁一开始就用零式放“连”，他冲过来时换61式攻击一次击退他，然后再用两张零式和一张90式放“连”。之后用14式拍到他被KO。进门后通关。

本人此关最好成绩4分59秒。

Mission 10–1

◆**使用主人公**：黑泽怜

◆**所持胶卷**：14式50枚，61式10枚，90式5枚，零式3枚

◆**最高分条件**：通关时间

◆**心得与建议**：

先用1枚61式拍久世家当主，然后蓄力满并且红圈时用90式拍当主，之后蓄力满用90式“连”Kill他。之后的木工头先用闪光定一下蓄力满，然后61式4 连拍杀之。绳巫女一开始就用90式放1个“连”，然后用闪光定住她蓄力，用90式二连拍KO她。闪光对真壁有特效，一个零式的“连”加上零式普通拍摄就能轻松解决他。最后的久世零华，等待她向你走过来的时候，蓄力满的情况，用零式“灭”待其光圈发红（不用红点发亮）秒杀之。本人此关最好成绩5分11秒。

以上就是我对《零—刺青之声》任务模式无伤全S的一点心得和建议，最后的三关对胶卷的合理分配提出了比较高的要求，以上只是我个人的打法，相信会有更合理的配置，期待大家都来刷新任务模式的成绩，让我们华丽地击退怨灵吧！

另外提醒大家，下一期电击收藏将会收录相应的全任务影像攻略。想获得更直观、更详细的研究，就请期待下期杂志吧，相信一定不会令你失望的！



RPG幻想辞典

水木之路完结篇 最接近神明的妖怪

渐渐我们的水木之路也接近末段了，跳开一些重复的妖怪，这次我们将介绍的是两个“臭”家伙即48号的鼠男和49号的川猿，最后要介绍的善良的好妖怪并且还是最接近于神明的第80号妖怪座敷童子。



鼠男 No.48

鼠男是鬼太郎系列中的又一位人气角色，也是妖怪军团中的重要成员，看过原作漫画的朋友们相信对他都不会陌生。其常年居住在花都巴黎，总憧憬着成为一名受女性们崇拜的浪漫诗人，有着一对小眼形态为婆的他不仅属于半妖，而且也还算是鬼太郎的半敌半友吧。两者之间总是保持着一种微妙的关系，他又特别地与猫娘是死对头，



当然这也是和猫鼠本身就不和的特性有关。说起来鼠男也算是有300多岁的老家伙了，不过他却从来都不洗澡，而且还不爱干净，显得非常地邋遢，浑身散发着某种臭味，但这反倒还成为了其用于攻击时的手段和“武器”：即放屁和口臭攻击，因为极臭无比常常都能让敌人昏眩而暂时丧失战斗力。说起来这也与他所受到过的教育多少有点关系，据说他是毕业于“奇怪大学”的“不洁学科系”（好古怪的学校和院系名），并且还取得了“懒惰博士”的学位，简直可谓是高学历妖怪了……

从人品和性格上来说，鼠男确实也很差劲，贪财、贪食且更贪色，喜欢耍小聪明骗取他人的财物，爱记仇，性情反复无常，有着奇怪的宗教信仰，是个超高的个人主义者，非常世故圆滑和高傲，让人觉得很讨厌；为了达到自己的目的或者是某种利益可以不择任何手段，甚至于背叛和出卖最好的朋友他也是做得出来的，比如他也曾成为叛徒而设计圈套让鬼太郎等人中计，因此他给大家的感觉就是时而是敌人、时而是朋友，所以是绝对不能信任也绝对靠不住的家伙。不过在面临妖怪界的重大问题时，他还是选择了与鬼太郎成为同伴并肩作战，因为他唯一惧怕的天敌正是鬼太郎的好友猫娘，除了那些肮脏的攻击手段外他最得意的还是能够凭借自己的高学历来解开任意的妖怪封印，但由于其嗜财的天性所以每次出动后他还要求得到一笔妖怪怒戒费，而如果是面临危急情况且有生命危险时，他的第一选择都是以最快的时间迅速逃跑……

鼠男除了活跃于水木大师的作品中之外，也多次出没于另一位知名漫画家富坚义博的笔下，富坚对于鼠男有着一种特别的偏爱，不仅对其委以重任在某些作品中作为主要角色登场，而且还在少年JUMP周刊上将鼠男作为自己的自画像出现，不过说起来就以富坚目前在日本漫画界的这种拽劲和高傲性格以及那种难以信任的拖稿，还真的挺像鼠男的呢。

川猿 No.49

川猿正如其名，是常年栖息在河川边的猿猴系妖怪，实际上其也是属于河童系中的一种，也是两栖类，孩童的身子，不过看上去倒是像个小老头。尽管川猿的外部形态为猴，但其原型却是由擅于迷惑人类的狐类所化。川猿浑身有一种体臭，不过并不是来自于狐狸的狐臭，而是因为其特别喜欢吃鱼但一般又不怎么消化而积压在体内的鱼尸所散发出来的鱼腥臭。说起来作为妖怪的川猿居然在性格上还非常的胆怯，连见着人类他



都会感到害怕，更别提其他的什么妖怪和动物们，其唯一所不怕的就是马，因此只要是马类看见过川猿的话，其随后都会莫名其妙地患上疾病而死。而且川猿的记性非常的好，对于任何曾经帮助过自己的人他都不会忘记的，并且还要尽一切可能的去报答。川猿常出没于静冈一带，不过在旅游圣地神奈川其却被当地的人们认为是现实中存在的生物，那里还有一个相模的川猿岛，常年都有游客慕名而来于此地度假。

座敷童子 No.80

说起座敷童子，其近几十年的人气可谓之高，大有赶超河童、天狗等名妖之势而成为新晋国妖。其外形也是小孩童的身姿，主要出没于东北地方一带，总是附在于古旧房屋的顶棚，座敷童子是被人们普遍所喜爱的好妖怪。与其将他当作是妖怪倒不如说其是神明的一种了，因为他往往还象征着运气，并影响着家族的财运和兴衰，如果自己家里有着座敷童子那么必然会是家族兴旺和繁盛，但倘若其一旦离开或消失的话，那么也就会家道中亡并很快的衰败没落，因此人们对其都相当重视，不仅不敢得罪，而且还要供奉和尊拜，生怕其离开，甚至有的家庭还会特意去想尽各种办法请这么一个妖怪到自己的家中来。在关于座敷童子的传说最为盛行的日本东北地区，人们还为一些流浪的无“家”可归座敷童子修建了不少的专门的住所，有的后来还发展成一些旅游名胜地，而一些有心愿意请座敷童子到自己家中去的家庭就会来此参拜希望以诚心邀得他们入住。



不过很多家庭有时候几乎都还不知道自己的家中已经幸运地有座敷童子前来护佑了，其实只要留心观察还是能够注意到的，毕竟他是一个善良老实的好妖，还是以可爱的小孩形态出现，并不是什么恐怖的妖怪，因而最能够察觉到其的还是家中的小孩子们，而且也只会被小孩子们所看到（甚至有些地方还把能否看见座敷童子作为区别小孩与大人的方法），不过孩子们并不知道那就是传说中的座敷童子，往往还开心地与其玩耍。因此判断座敷童子是否在自己家中的方法就是如果家中的小孩总是一个人在笑呵呵地跑来跑去，看上去似乎有人在陪他玩耍，那么就一定是有座敷童子；如果自家的小孩总是目不转睛地看着家里某个地方或角落并不住地傻笑的话，那么那也可能有着一个座敷童子；倘若是一群小孩在自己家中玩耍，去数他们个数时总是觉得似乎多出来一个，但仔细去看的话却又不知道多出的是哪一个，那么也表示座敷童子就在其中；如果自己本身就是小孩，在玩耍时发现自己的伙伴中多出来一个人，但看上去大家又都明明是自己所熟悉的面孔，那这不用说也是座敷童子在其中啦。

在有的说法中认为座敷童子其实就是自己家族中以前曾过世的祖辈小孩所化身而来，而这类的座敷童子因为有着极强的家族归属感以及出于对自己子孙后辈的庇护而往往都会长居于家中不会离开，但这也并不代表着其就肯定不会离开了，因为座敷童子毕竟也还是小孩子所化，他也喜欢玩耍而害怕孤单寂寞，要是家族中长期没有小孩子陪他玩的话就会失望地离开，其实也算是对自己子孙们不能让家族世代延续和香火继承的一种抱怨，总之想要座敷童子长期留在家中让家族兴旺的话，那么保持传宗接代的延续性是非常重要的哟，毕竟祖先们都不愿看到自家人绝后嘛。但是可惜还有些愚昧无知并且自私贪婪的家庭总是想尽一切办法强行将准备离开的座敷童子留在自己的家中，比如请一些邪门的法师制造出结界来束缚住他们并控制其行动的自由，当然这样做虽能让家业风光一时，但最终还是因为得罪了神明而不会有好下场的。

□文/逆转ACE：nakazawa　责编/北斗

穿梭时空的梦幻之旅

——《超时空之钥》

超任时代的RPG巨作

1995年，当许多现在谈起网游口若悬河的孩子们仍然在母亲的怀抱中吸吮甘甜乳汁的时候，我们这些现在看来已经有点过时的“老”家伙们还沉浸在自己的少年时代里。那时候的游戏世界中可没有什么绚丽的CG和上千万的多边形，小机厅里一台16位的SFC就可以让我们感受到过年般的快乐。在各种没有版权的磁碟机软件中，有一套4张磁碟的游戏——编号SF32009的《超时空之钥》（Chrono Trigger），始终是我们最喜欢的一部“文字类”作品。在1995年，6元一小时的游戏价格使很多孩子望而却步，我们也只是靠着记录，用口袋里积攒下来的冰棍钱，零零碎碎地玩着这个游戏。尽管如此，这部游戏漂亮的画面，精彩的音乐和颇具个性的人物造型，给上初中的我们留下了相当深刻的印象。高中毕业之后，我终于拥有了自己的超任（尽管当时已经是PS大行其道的时代了），从此我的游戏时间大部分花在了RPG游戏上，其中《超时空之钥》伴随我度过了整整一个寒假的时间。

对于资深RPG玩家而言，《超时空之钥》是一部梦幻般的作品。在1995年，当SQUARE和ENIX仍然是两个对立的游戏制作商的时候，能够由DQ和FF的顶级制作人崛井雄二与坂口博信共同开发一部游戏，而人物设计更是由在中国玩家里无人不知的鸟山明大师担当，这样一部角色扮演作品，可以说是做到了画面与内涵的完美统一，无论在哪里推出都不可能被无视的。最近根据海外媒体在西方国家的调查，《超时空之钥》在广大玩家心目中仍然占据着极高的位置，就连许多重量级作品也要甘拜下风。（据统计，在世界玩家认知度调查中，最佳游戏第一名由FFVII获得，超时空之钥紧随其后）

遗憾的是，由于1995年SFC在国内的普及率赶不上FC和MD，这样一部惊世之作当时在中国也只能流传于一些有条件的RPG爱好者之中。好在SQUARE很明白“捞钱才好生存”这个硬道理，在1999年推出FFIX不久之后，又成功地把这部《超时空之钥》120%地移植到了PS上。不但画面原汁原味，而且还加入了精彩的过场动画，使这部当年的梦幻大作笼罩上一层更绚丽的色彩。

亲切的第一印象和丰富的游戏内容

由于是鸟山大师主笔，游戏中的角色形象十分鲜明，常看《龙珠》、《IQ博士》等漫画的朋友们玩起来一定十分眼熟：怎么这游戏里充斥着许多老朋友啊？超级赛亚人变成了红头发（其实是主人公），布尔玛摇身一变成了公主，连少女科学家也像是阿拉蕾长大之后的样子……不要误会，这些角色只是同样出自鸟山明的笔下而已。敌人中的许多角色看上去也似曾相识，让人在游戏的时候产生许多有趣的联想……

虽然《超时空之钥》是一部超伟大的作品，它的故事情节乍看上去却非常简单而又老套，无非是什么穿越时空寻找伙伴，英雄救美顺便再拯救世界的内容。但当你一旦落入到剧情中的时候，你就会发现这些朴素的故事其实十分生动感人：充满好奇心的勇敢的主人公，不愿屈身于宫廷之中的任性公主，明朗活泼有进取精神的少女科学家，对王妃忠心耿耿的青蛙卫士，呆头呆脑的高科技机器人，充满野性的原始部落的女战士，以及忧郁彷徨的魔王……这些角色和剧情紧密融合在一起，活生生地展现在玩家面前，让玩过游戏的人产生一种微妙的感觉：这些角色就像玩家的朋友一样，玩家在操纵这些人物游戏的同时，也找到了强烈的代入感。当你穿越400年的时空，去拯救公主和她的祖先的时候，当你在救回公主后横遭冤狱，得到死刑判决后寻机逃命的时候，当你看到四周一片废墟，其他人已经放弃了希望的时候，当你接受下拯救世界的使命的时候……种种经典的场面就这样深深地印在了游戏者的脑海里。

全面审视《超时空之钥》

说到“穿梭时空”这个主题，主人公一行在游戏进行到中盘之前就来到了“时空尽头”，并且在精灵的指引下利用时光隧道来进行冒险。这比单纯地“回到过去”或者“前往未来”显得更加有趣。尤其是玩家们在游戏刚开始不久就意识到世界在最后会变成什么样子（未来的世界末日），然后为了改变这一悲惨的未来而往返于各个时代之间，在不同的背景下书写冒险的故事，这样的设计的确使当时的游戏玩家们耳目一新。

再看一看游戏中的战斗画面。和一般“踩地雷”遇敌后转入战斗画面

一在SFC上获得巨大成功之后，SQUARE在1999年将《超时空之钥》移植到了PS上。除了完全移植之外，又加入了大量剧情动画。大家如果有机会，一定要试试这个版本。





←《超时空之钥》的Fans们遍布全世界。这是一位欧洲玩家用游戏设定原画做成的桌面壁纸，与原作的风格十分切合。

↓这是游戏中最一段经典搞笑场景，大臣的防御机器人和空中栈桥一起炸毁了，他和他的两个随从变成了"人桥"，被主人公踩来踩去……





↑游戏的画面是十分精致的，在16位机可以说是登峰造极的地步了，连光线的处理都栩栩如生。



←PS版的《超时空之钥》在游戏的开头和中间追加了大量动画，体现的仍然是鸟山明大师的绘画风格，看起来十分舒服。

↓游戏中出现的青蛙骑士、任性公主、呆瓜机器人等角色，给各位玩家留下了深刻的印象。

不同，游戏的战斗画面就是移动画面，这也使人意识到本游戏的绘图工作是多么的细致，连转入战斗的时间都被省略了，在后来的PS版中也没有丝毫增加读盘的时间，SQUARE编程人员的功底的确不是一日之寒。谈到在战斗中的特技和魔法，其画面也达到了2D游戏的巅峰水平，画面中的人物不但动作丰富，而且更有多人配合使用的"合体技"出现。自从MD的《梦幻之星4》之后，就很少见到这样丰富多彩的配合技巧了。这也在无形中增强了伙伴们在冒险中"亲密无间"的程度。

此外，《超时空之钥》的音乐也是十分出色的。时空系列的作曲是和FF作曲大师植松伸夫齐名，为《异度》系列担任作曲的光田康典氏。此位大师作曲的奇妙之处就是给不同人物不同背景配乐的时候，体现出截然不同的音乐风格，但是又与游戏中的人物背景十分贴切，做到了浑然一体。除了各位角色的个性之外，游戏中紧张、危急、绝望、惊喜、悠长、轻松等不同的情节也在音乐的烘托下显得愈加生动。玩家们在游戏中探索、战斗、移动、发展情节的时候，听着悦耳的音乐，在飘然之间产生出一种渐入佳境的感觉。

多结局和重复游戏性也是这款游戏的精髓所在。《超时空之钥》在家用机RPG历史上开创了多周目游戏和众多隐藏内容的先河。一般来说，当玩家打通某个RPG之后，不会再去打第二遍，哪怕是许多角色扮演的"王道之作"如FF，格兰蒂亚也大多如此。而《超时空之钥》则收集了12种不同的结局。在一次爆机之后可以让主角在下一周目里继承上周目的状态、金钱、道具（关键道具除外），使得玩家们有渴望、也有信心把所有的结局都打出来。这么多的分支结局即使是在今天的RPG游戏中也是极其少见的，所以本游戏绝对值得反复玩一玩。

《超时空之钥》的巨大影响

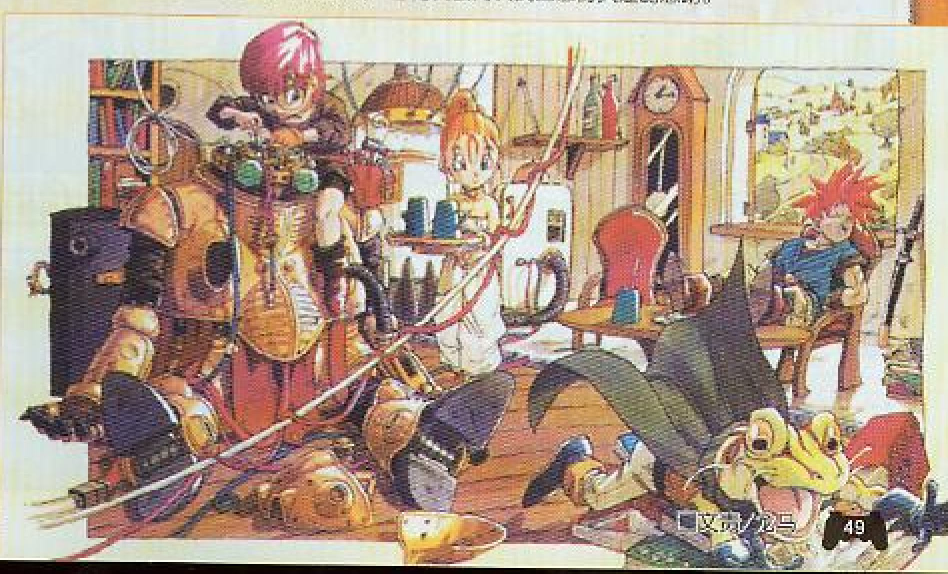
在1999年，SQUARE除了在PS上复刻了《超时空之钥》之外，又推出了新的续作《穿越时空》（Chrono Cross）。除了没有三大巨头的合作之外，这部续作并没给大家留下什么遗憾，反而培养了更多的"时空"爱好者。《超时空之钥》的fans们不只在东方，甚至在欧美许多不太在乎角色扮演的国家，也有许多人喜欢这个游戏。一些fans们甚至在电脑上制作了同人3D版的《超时空之钥》，可惜的是由于版权问题和来自SE官方的压力，这个计划最后还是无果而终。难道SE早有准备，又想在PS2上自己复刻这部作品吗？真让人猜不透啊。

话说回来，时至今日笔者还要向大家推荐这款游戏，最主要还是因为个人的感情因素，不管怎么说，一部优秀的作品是不应该被埋没的。也许有些玩家认为2D的表现方式毕竟太落后了，但是笔者仍要指出，《超时空之钥》不但把那个时代主机的2D机能发挥到了极致，而且在游戏内容方面至今也鲜有可与其匹敌者。如果你喜欢玩RPG却错过了这部作品，那可是一件十分遗憾的事情。现在的模拟器已经很发达了，无论是SFC还是PS的模拟器应该很容易搞到吧。如果大家想偷懒的话，还可以用修改器和及时存储功能呢。当然本人是不会这么做的啦。说起来，现在许多公司都把自己以前在超任上的作品复刻到了掌机上（如Namco的幻想传说，SE的FF1+2等），这样优秀的作品为什么不做到GBA或者DS的上面呢？众多的时空Fans们都在期待着呢……SE不应该对广大玩家的要求视而不见啊！

时代呼唤王道RPG的出现

随着时代的进步和社会的发展，RPG游戏逐渐步入了衰退期。当FFX系列在全球大火一把之后，像《影之心》这样优秀的作品由于缺乏支持，也只能在二线徘徊，《格兰蒂亚X》更是以失败收场。《星海传说3》和《影之心2》虽然像DVD一样推出"导演剪辑版"以增加销量，但总得来说并没有什么更多的影响。FFX-2根本就是利用正统作品的名气来骗钱。在这个人心不古的时代，越来越多的RPG玩家体会不到优秀的作品而陷入了精神上的"粮荒状态"，这也不得不说是一种悲哀。幸而SQUARE-ENIX能够放心大胆地把自己的王牌游戏交给新的实力派小组去制作，这才有了DQVIII的再续辉煌。今年夏天发售的《影之心3》和《格兰蒂亚3》虽然质量也很不错，但在玩的时候总是找不到过去那种为打通一个RPG而通宵达旦沉浸在冒险之中的感觉了。遗憾啊……

不知为什么，在操纵着同是鸟山明大师设计的DQ8中的人物奔走在整个斗恶龙的RPG世界中的时候，我再一次回想起《超时空之钥》这个游戏。什么时候现在的家用机上才能再出现这样优秀的角色扮演作品呢？我们只能期待着某一位制作人，能在哪一天把惊喜带给大家。而我们这些徜徉在奇幻世界中的旅人，也有机会再次找回那份久违的感动。




终于回来了……
爸，好像我们屋里有人了。
屋里亮着灯。
……


老头！把东西交出来！


老爸，他在跟你说话么？！
……


我再说一遍！把东西交给我！
……
油戏厅

VOL.4


你们是谁？！
？！


……
哈！初夏你先不要发火，让我来跟他谈谈……


……
怎么回事儿？
月饼老兄，把那个东西还给我们吧，有什么都好商量。
……


……
老爸！这到底是怎么回事？我都糊涂了……

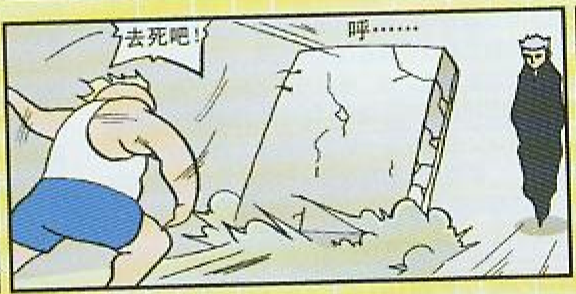

嗯……
!?


嗯……


老…老爸，你怎么了……


ka
ga


呜…呀呀……
!!


去死吧！
呼……


哼！雕虫小技。


啊！
啪！
咔嚓！

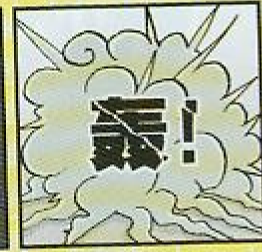

怎么打到我这边了……好痛！
这小子是故意的吧。


不好意思米格，我还以为你会躲开呢。


这家伙肯定是故意的！我的腿好像断了……


你给我老实一点吧。


嘭！


轰！


老爸！
人呢？


不能让他跑了！


到哪儿去了！？


嗯！……


哼哼哼……看来没跑远哪……


到底发生了些什么？


刚才老爸竟然那么大力气把地皮都扔出去了……到底是……难道说……


老爸他是宇宙人！


可是如果老爸是宇宙人的话我也应该有特异功能啊！可是我从来都没这种感觉，这么看起来……


我原来不是老爸亲生的……
这部漫画里有正常的人么？


喂！小子！过来帮我一下。


我被碎石压住了，腿估计断了，帮我一下。


不要！你和刚才那个坏蛋是一伙的！


我也是受害者啊！你救我的话我也会去救你的老爸的！


救我老爸……

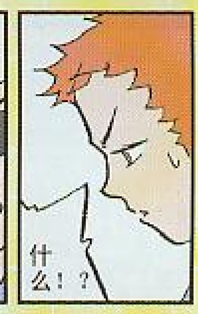

好！我帮你！
你小子还挺单纯……


把上面的石头挪开。
好重啊。
小心一点。
你的腿形状好奇怪。
你再坚持一下！
不是给你说断了的么！


呼！好辛苦，多谢你了！
腿断了怎么办？你能走么？


先搬过来一台游戏机。
这是为什么？
吱……


把它砸烂！


什么！？


我不干！这可是好贵的！
我会给你钱的！


我砸！
他也是金钱的奴隶啊……


嘭！
哇！怎么这么多烟！


怎么回事！游戏机变成包子了！


快拿给我！


啊！呼噜！


HP大回复！
体力全恢复！
伤势痊愈！


这…伤口和断腿全好了……怎么回事！？


很惊讶吧！这就是“游戏领域”的力量。在现实世界中制造出属于自己的游戏规则！使用在游戏中才会出现的能力！
又没格数了……

下期请继续观看！

□文/唯夜、龙马、[illegible] 责/[illegible]

游戏拒绝独享

“同乐”游戏面面谈

独乐与众乐的遐思

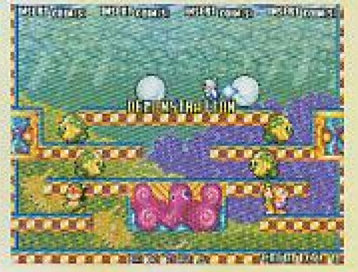
比较一台FC和一台PS2（或者NGC、XBOX），你会发现游戏机的硬件配备在这数十年间并没有什么大的改变。主机、手柄、电源、视频线……不管是哪个年代的游戏机，大致也就由这几部分组成。不过稍等——你是否发现了一个细微的变化？游戏机附带的手柄已经悄然由两只变成了一只。那些新一代的主机尽管也提供了两个甚至四个接口，但是在“标准配置”中却只有一只手柄而已。

手柄数量的减少，似乎并不是一个什么很了不起的问题。要用的话就再去买一只好了，抓住它来大做文章实在很有钻牛角尖的嫌疑。更何况很多玩家一定会说：“我觉得一只手柄就已经足够了啊！”其实，恰恰是这种“一只手柄就够了”的想法折射出了游戏心态的变化——是否从厂商到玩家，都已经默许了这种一个人，而不是两个人、多个人的游戏方式呢？

古已有云“独乐乐不如众乐乐”。游戏的“同乐性”正是它的一大特色所在。不分剖明晰一点儿的话，“同乐性”可能会与“大众性”相混淆。事实上，任何构成量产化和具有商业意义的娱乐都是大众向的。如果将“同乐”理解为“大众”的简单延伸，那它也就不成其为游戏的特色了。比方说，大家可以一起挤到电影院里去看电影，但“众人聚在一起”这件事本身，是没有为我们欣赏电影带来多少增值效果的。而游戏则不同，朋友们在一起并不只是单纯地分享既有的东西，同时也是在创造出新的乐趣。这一点，就是“同乐”带来的增值，是一个人的时候无论如何也得不到的。

当然，作为影视或者音乐或者其它事物的fans，一些人也完全可以聚在一起进行热火朝天的心得交流或者讨论，这也算是形成了“乐趣增值”。但对于这样的情形，游戏同样也可以做到。而且除此之外，它还可以做到更多。所以至少在电子和数码娱乐这个领域内，游戏在“同乐性”方面是走得更远的。





互动，这是人们谈到游戏时免不了提起的一个词。而到底如何理解游戏的“互动性”？人与电脑AI的互动只是一方面；而所谓同乐，其实正是互动性的更深一层的含义。我们要做的不仅是人与游戏的“交流”，更多的应该是人与人之间的交流。游戏的同乐性，正是为我们提供了这样一个平台。所以说，游戏要表达出同乐和互动，也正是顺应了人的本性——人需要交流。那么便回到文章开始时提到的问题了：既然游戏的同乐本质在于交流，而交流又是人的本性，那为什么貌似现在的同乐类型游戏越来越少了呢？

其实这个问题并不难回答。游戏中有交流，但我们不是只能靠游戏来交流。电子游戏发展的前期，正是由于它在同乐和互动上更有优势，所以玩家们也就同时把它当作了交流的媒体；但时代发展至今，在交流这一方面能做得比游戏更加优秀的媒介（比如说网络）分流了人们对游戏的诉求，那么从大的范围内来看，游戏在“同乐”要素方面的力度也就有所弱化了。即使是这样，我们也可以发现弱化也只是从某一个角度上去看待而得出的结论而已：玩家聚在一起同乐的情形确实是少了很多，但另一方面，我们所耳濡目染的各种网络游戏、各种主机所对应的网络架设，都是游戏在同乐性方面的一个革命性的延伸——游戏不愧是极具包容气度的事物。

可以说，游戏从没有抛弃过同乐这一要素，只不过是主流形式改变了而已。而对于我们怀念的老形式，现在也是仍然可以找到的。以笔者个人为例，我们七八个朋友每个周末都会有一个聚餐，在饭桌上胡侃乱侃一番——基本都是与游戏有关，然后会去打打街霸或者踢踢WE。看着朋友们在眼前嘻嘻哈哈地胡乱，自己也会投入且热血地跟着紧张或感叹。这种快乐，是游戏带给我们的，同时也是我们自己创造出来的。其实就算是同乐要素最少的单机RPG，就我个人而言，我同样可以滋滋有味地看朋友打下去。他坐在那儿打一天，我就可以在旁边陪着看一天，然后朋友去睡了，我还会熬夜帮他练级——因为我觉得，一件事物，并不是要自己完全参与进去才可以享受到更多的乐趣；很多时候，从旁欣赏其中的美也是一种生活态度。那么从这个意义上来说，世界上没有不能用来同乐的游戏，其中的关键，就在于我们的心态了。

不过仍然不要忘了，世界上没有强制的快乐，如果说自己觉得一个人在家静静地打游戏就是最惬意的事，那么也不必勉强——同不同乐不是最关键的，重点在于它的本质：交流。不要把自己完全封闭在游戏的世界中就好，它不可能带给你永远的快乐。游戏中的交流、游戏后的交流……哪一种都好，把自己的心得和感受都分享给朋友，这就是同乐的真谛。

好了，顺着这条思路下去的话还能有很多很多的话可以说，不过最好还是就此打住。比起枯燥的说理来，举几个具体的例子更能让人得到感性的认识。和就让我们顺着时间的轨迹来细细梳理，重新回味一下那些不能独享的精彩吧。



一代人的游戏启蒙老师　魂斗罗

从什么时候游戏中开始出现"双打"？这个问题已经找不到答案。

关键词：双打、欢笑、原始形态

其实不一定非得说《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》、《赤色要塞》、《绿色兵团》、《双截龙》……每一个名字都已经成为了那个年代符号式的象征。通力合作或者互相"陷害"，轮流上阵或者争抢手柄，都是记忆中不可磨灭的亮点。

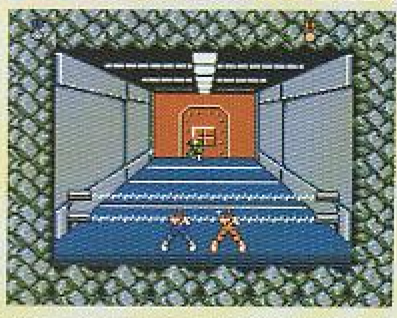
家门另一侧的空间



时间总是流逝在无形。而身边的环境变迁，一点一滴都映在我眼中。FC的登堂入室，对于很多玩家朋友来说，是一次娱乐革命。从此身边的快乐便与它紧密相连。自从家用游戏主机进入我们每个人的世界，便决不是在封闭状态下进行着它并不封闭的使命的，游戏，本是娱乐大众的。它让我们从被动的游戏方式转变成为主动的游戏方式。并让身边每一个热爱游戏的朋友都能在一起享受到游戏的乐趣。我感谢FC，它让我感觉到门的另外一侧，是另外一个次元，是个能让我真切地感受快乐，能和身边的朋友一起欢笑，沟通的空间。我们曾经一起进行过的游戏，一款一款都是我最珍贵的回忆。虽然玩家朋友记忆中经历的游戏种类各异，但却一定有着一样宝贵的回忆。在那个娱乐相对贫乏的年代，热爱游戏的几个朋友们彼此争夺着手柄，每个人都由衷的珍惜这难得的几分钟快乐，而对于这宝贵的时间来说，众乐的游戏是那么仁慈，能够让每个玩家都享受到平等的欢娱。

关于《魂斗罗》，最深刻的童年记忆之一是有一年的春节时自己与一个好友鏖战正酣，嘴里一边大呼小叫着"哎呀，我又死了！""哈哈，你也死了！"，此时奶奶冲过来一把关掉了电视："大过年的，晦气，晦气！"





童言无忌，游戏中的童言更加无忌。那时的我们就为这样原始的乐趣所感动着，兴奋着。红蓝两个小人在屏幕上跳跃、射击，我们则在电视前面欢呼、雀跃。为了一个难打的关卡而两人一起研究战术、分配任务；在技术稍有长进之后开始互相比赛，看谁能够更快地消灭敌人，拿到更多分数；在某些可以"互相陷害"的关卡还故意让搭档"死掉"，然后哈哈地乐成一团。

那时侯的每一个游戏都能带给我们这样的欢乐。直到MD，SFC的到来，其间的RPG，SRPG虽然以动人的剧情，美丽的视觉体现感动了我一次又一次。但我现在回忆中最为深刻的，是曾在紧张的学习之余，和几位至交一起混战磨游白书，为自己的搭档分配战术，为胜利而叫好，为失败而沮丧，为最终的败场而依依不舍。是和几个兄弟在周末的晚上一起进行极上Q版沙罗曼蛇，被捏得人仰马翻。我们笑得发自内心，毫无做作。当时没有体会到这样单纯的快乐，是那么的可贵，至少现在的我，再难把握了。游戏是为游戏者服务的，而当我们一同感受着游戏给我们带来的所有快乐时，那快乐也是成游戏者的几何倍数增长的。这点，我毫不怀疑。

借助合作之乐风靡全国　吞食天地2

"因为不同而精彩"，这是我们从这一类游戏中得到的最大感悟。

关键词：动作清版、个性角色

尽管在游戏分类中都被划分为ACT，但实际上平台类（Plateform）动作游戏和清版类（Beat-em-up）动作游戏的区别是十分明显的。前者的核心在于关卡（Level），而后者的重心则在于角色（Character）。因此，我们从这两类游戏中体验到的乐趣也大不相同。

各具特色的角色带来了更富乐趣的合作

正如前面我们已经提到的，双打乃至多打的游戏方式早已出现。不过在以关卡设计为中心的平台类动作游戏中，角色的个性并没有得到制作者足够的重视。或者换一个角度来看，当时的硬件条件限制了制作者设计出具有各自特色的人物。然而人的创造力终究是无限的，在FC主机后期的一些游戏中，就已经出现了不同角色具有不同性能的设定。比起平台类游戏，更加偏重于角色设计的清版类动作游戏开始风行。MD、SFC等新主机平台的出现大大推动了这种进化。而在性能更加优越的街机上，我们可以看到更多经典的作品。

很难找到一个合适的字眼来形容《吞食天地2：赤壁之战》在当时的"街机族"心目中的至高地位。其实在这个游戏之前，就已经出现了为数不少的多人合作清版过关游戏，其中也不乏素质优秀者，例如MD平台上的《怒之铁拳》（格斗三人组）系列。但是影响力最大、人气最高的还是非本作莫属。《吞食天地2》以三国演义故事为背景，共有五名角色可供选择，而且最多可以三个玩家同时游戏。这五个角色无论是攻击力、速度、招式都大相径庭，令人绝无重复的感觉。CAPCOM还特意为每个角色设计了独特的"特殊技能"，





使得战斗系统更加富于深度和趣味性。由于每个角色都有各自的优势和劣势，所以更加需要玩家互相配合，通力协作。虽然能够单打通关的玩家并不在少数，但是多人合作则更加富有乐趣。类似黄忠这样的远程攻击型角色在单人游戏中几乎乏人问津，但是在多人合作时却能极大的发挥优势互补的威力，让人不由得佩服CAPCOM在角色设计方面的功力。而今后的同类游戏在人设上也几乎都以此游戏为范本，"力量型＋速度型＋平衡型"的组合一直沿用到现在。

直到现在，我还经常在模拟器中重温这款游戏。我们应该感谢CAPCOM将团队合作要素如此巧妙地融合在清版ACT中，让我们感受到了真实世界之外的合作情谊与共同目标下的奋斗经历。

清版类游戏的生命力不会轻易衰竭

天下没有不散的筵席，曾经风光无限的清版类动作游戏也早已走过了它的黄金年代。但是这类游戏的生命力并没有就此衰竭，而是以新的方式继续延续下去。我们可以看到当年的《Spike Out》等名作在新一代的主机上复活，还可以看到类似《真·三国无双》这样融合了更多游戏要素的新兴类型的出现。但是不管游戏的形式如何变化，它的本质不会改变：使用你最心仪的角色，面对不断涌来的敌人，与朋友无间合作、并肩作战。当你和朋友各自发挥自己所使用角色的威力、谈笑间让强敌灰飞烟灭；当你陷入危机，而你的朋友则竭尽全力掩护你获取补充体力的道具；当你们终于携手取得最后的胜利……你便知道那是你永远割舍不下的记忆。

体验“与人斗，其乐无穷” 街头霸王2

同乐，不仅仅是合作，同时也是竞争。格斗游戏的出现，为这句话做出了最好的注解。

关键词：格斗＼对抗性＼街机

电脑是死的，人是活的——这是一句老套的实在话。和电脑AI较劲终究有腻味的一天，只有和你自己同样活生生的对手较量，才能常玩常新。“棋逢对手，将遇良才”古人们早已体会到这种乐趣，并且用精练的语言为我们把它描述出来。

电脑AI无法替代的对手



格斗对战类游戏的风行，至少证明了两点：一是所谓“同乐”不仅仅包括合作，而且也包括竞争；二是相对于与电脑AI的较劲，和其他玩家斗志斗勇显然更有乐趣。尽管在真正意义上的格斗游戏出现之前，很多益智、桌面类游戏或者体育类游戏中就已经引入了对抗和竞争的要素，但是格斗类游戏则把人和人之间的对抗体现得更加直观、更加淋漓尽致。我们最初被格斗游戏吸引的初衷可能很简单，就是在与身边朋友的对抗中获得胜利和自我满足。但真正沉迷其中之后便会发现，格斗游戏的内涵是如此深厚。在格斗游戏中，考验玩家的不仅仅是操作技巧，同时也包括心理素质、战术素养、甚至包括人的修养习性等等层面的多重对抗。坐在你身边（或者机台对面）的那个对手，有的会为你的精密技巧而由衷赞叹，有的则会因为一时的失利而气急败坏；有的情绪外露，有的喜怒不形于色……人生百态都在这样的对抗中尽显。在不断的磨练中，逐渐达到“胜固欣然败亦喜”的境界，并且在与不同敌手较量的过程中不断提升自己的技艺，这时候你所获得的那种感悟是其他游戏所无法替代的。

作为2D格斗游戏的奠基者，《街头霸王2》的意义绝对用不着我在这里多说。在技巧方面，单纯的抵消输入与基础连携就已经让刚刚上手的玩家头疼不已，更为关键的是，和你对抗的不是机器，而是你的朋友或是并不相识的高手。对方的技术稳定让你不得不依靠勤奋的练习来达到操作基本功的完善。而这，只是基础而已。在已经有了入门的的钥匙——“操作”之后，真正需要磨练的是心态的稳定，局势的把握，反应确认的突出以及关键时刻的心理承受能力。在紧张的对局与比拼心理之后的，是对于投入作品的综合探讨与对战术，技巧，心理的互相剖析。人想象的发展空间是很难有止境的，一款优秀的格斗游戏所给予我们的固定平台，在人与人的对抗之中竟然衍生出如此众多的变化与不同的操作流派。对于操作角色适应的操作人而言，真正让我们感动的，是那种把握自己，把握角色，把握对手的控制成就感吧。

在不断的对抗和竞争中与时俱进

格斗游戏的发展在不断进步，当年CAPCOM和SNK双雄并立的场面一时无两，使得我们不但拥有历久弥新的《街头霸王》系列，更有《恶魔战士》、《侍魂》、《饿狼传说》、《格斗之王》等等新来者。3D技术的发展，为我们带来了《VR战士》，《铁拳》等等新形态的经典……新的技术也为我们在格斗游戏中的交流带来了更多新的方式。例如当前盛行的插卡记录式街机，又或者利用网络平台与远隔千里的玩家交手……而我们至今也仍然能够看到在格斗类游戏的大赛中那观战者的呐喊与参战者的斗魂，在尊重对手与尊重作品之余，我们感受到了思想与追求达到一致的和谐场面，与为追求竞争而不懈奋斗的热血身影。这一定是趋而向上的精神，我们所获得的，



那是游戏的升华，是我们游戏者心灵的升华。在我们互相对抗的同时，我们了解到游戏娱乐的真谛，了解到对手与朋友，更了解到如何面对胜负，坦然面对结果。而心理的承受能力与心灵的净化为游戏所磨练，怕是很多局外人永难了解的吧。

拥趸数量最多的经典之作 实况足球

少林功夫＋唱歌跳舞＝？
体育竞技＋电子游戏＝？

关键词：体育＼竞技＼融合

受众群的多少是决定一个游戏（以及其他任何娱乐形式）成败的关键因素之一。不管什么类型的游戏，都可能存在众口难调的问题。既然如此，何不利用其它的要素来吸引更多玩家呢？例如说，体育，或者更详细一点地说，足球。显然，WE深得个中之道。



得天独厚的优势保证了体育类游戏的人气

首先提一个很简单的问题：在世界范围内来讲，游戏迷和足球迷的比例是多少？如果站在游戏迷的角度来回答的话，这个数字绝对不会太乐观。比起那些历史悠久、长达百年的娱乐方式来，电子游戏在群众基础上实在占不到什么优势。要争取更多的人加入游戏行家的行列，最好而且也是最直接的方法就是将其他的娱乐方式融合到游戏当中来。明确了这一点，也就不难理解为什么体育类游戏永远是市场的宠儿了。仅仅在美国市场，EA公司每年靠着橄榄球、冰球之类的游戏就能赚进大把钞票。而足球既然贵为世界第一运动，在游戏浪潮中当然也首当其冲。因此，《实况足球》系列作为最优秀的足球游戏，它最大意义的便在于拉拢了一大批足球迷，让原本对游戏不是很感兴趣的他们也开始有耐心坐到电视机屏幕前，沉醉于游戏世界。更进一步来讲，足球毕竟是一项依赖身体条件的运动，球迷虽多，但是未必每个人都能亲身下场体验一把，而WE就是给人们一个圆梦的机会。只要看看自己的身边就会发现，从来不玩其他类型的游戏、只对WE来劲的人绝对不在少数。

我们可以看到如此之多的“同乐要素”融合到WE这一个游戏当中：从人的兴趣角度讲，同为电玩迷，又同为足球迷，彼此之间的关系无形之间又更亲近了一些；从竞技角度讲，体育比赛中的对抗一直就是人们所关注的焦点；从游戏本身来讲，WE系列可以通过手柄分插最多支持八人对战，几乎就是天然的“聚会道具”，保证了即使在有多人参与的情况下也绝无冷场。集这么多优势在于一身，真的是想不受欢迎也难啊。

相比其他游戏，WE可能也是玩家聚会、比赛活动开展得最火热、最成功的游戏吧！这大概要归功于球迷群体本来就有一定的组织性。当你看到自己控制的球员穿着同样的服装、视线注视着同一个方向，为同一个目标而奋斗——还有比这更加动人的感情吗？

“任氏娱乐”的典型表现 马里奥聚会

应该向老任致敬，他一直在执著地按照自己的方式探索游戏的乐趣。

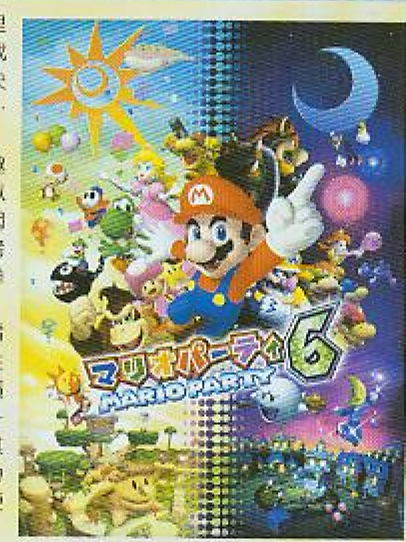
关键词：聚会＼简单乐趣＼任天堂

无论你是任天堂的拥护也好，或者对它的那一套不感冒也好，都不得不承认这个老家伙有自己的原则和追求。不然它怎么能创造出这样纯粹的游戏？不用考虑除快乐之外的任何问题，跟朋友一起无拘无束地欢笑，不管是玩的、看的都能乐在其中，老任的目的就达到了。

欢乐其实可以很简单

有一首歌这样唱：“快乐其实也没什么道理”。没错，快乐其实是一件很简单的事情。还记得童年时我们做的那些游戏吗？跳皮筋，扔沙包，弹玻璃球……不需要什么复杂的规则，不需要什么深奥的“系统”，但每一个人都乐此不疲。而长大的我们也逐渐明白，最大的欢乐其实不在于游戏本身，而在于和自己的朋友一起嬉闹。

任天堂之所以是任天堂，就是因为它善于抓住这样的亮点。将无数个简单的小游戏集合起来，就能爆发出独特的魅力，不管是孩子还是大人都无法抗拒。很难说这些小游戏本身存在着什么了不起的“创意”，但是第一个想到把它们纳入同一个游戏中并且以这样一种方式来表现的人肯定是天才。《马里奥聚会》之所以适宜于聚会，当然不只是因为它的名字，也不只是因为它的幽默、搞笑。在现代的社会中，随着生活和工作的节奏逐渐加快，“时间”也成为了一种奢侈品。当朋友们偶尔相聚的时候，可能不会有足够的时间来体验其他类型的游戏。而在这样的情况下，《马里奥聚会》中那些简单的小游戏就成为了“同乐”的最佳解决方案。猜拳、赛跑、爬山……一个个来自生活中的小灵感，在这个游戏中得到了最富乐趣的展现。只需几秒，随时可以开始，也随时可以结束，不会因为游戏而有所羁绊，不用去考虑游戏之外的东西。简简单单的快乐，这不就是吗？



也正因为如此，我们才看到《马里奥聚会》的众多衍生品的诞生。它们之中有的素质平平，也有的堪称佳作，但是一般都能轻易获得玩家的青睐。其实又何必太过深究呢，它们为我们带来简单的快乐，我们便只需简单地接受，这样便好。

借助网络飞向广阔的天地 最终幻想11

秀才不出门，能知天下事。既然网络给了我们这样的机会，又何必暴殄天物。

关键词：网络＼交流无极限

有一个很奇怪的现象：网络游戏的玩家总是被单独划分开来，打入另册，甚至还有人以标榜自己是单机玩家为荣。其实大可不必这么偏执。在网络游戏发展的过程中不可避免地会出现这样那样的弊病，但你绝对不可以否认它是将来“同乐”游戏发展的方向。

别再固步自封，大胆地走向无限的天地



网络游戏的前景如何？其实硬件厂商们已经回答了这个问题。PS2 ONLINE，XBOX LIVE，甚至微软强制要求为XBOX360制作游戏的软件商必须在游戏中加入网络功能，等等这些例子都很好地昭示了网络已经成为现代游戏中非常重要的一个组成部分。其实网络在游戏中运用的方式很多，我们前面已经提到过，类似格斗、体育类的游戏都可以借助新的网络功能来再次焕发青春。不过网络游戏最恰当的表现形式恐怕还是MMORPG——多人在线网络角色扮演游戏吧。

MMORPG，这个名称中的第一个字母M表示Massive：巨大的；第二个M则表示Multiple：多数的，多人的。这两个词合起来描述出了MMORPG的基本特点：极多用户同时在线。传统的游戏形式无论如何体现玩家之间的互动，终究只能是一个很小的范围。而只有网络才能将全世界的玩家联系起来，真正在游戏的世界中形成一个自然的、真实的社会。在这个世界中有社会分工，有物品交易和流通，甚至还会形成经济杠杆……在单机游戏中玩家只能遵循游戏制作者所制定的规则；而在网络游戏中，玩家会发现自己就是一部分规则的制定者。当然，这种“对规则的制定”并不是以个体的身份来完成，而是作为虚拟社会一分子来实现的。固然，在这个世界中也会存在一些丑恶的东西，但那些也只不过是现实社会中固有现象的投影而已。作为一个生活在现实社会中的人，我们又何必过于忌惮网络游戏呢？

在网络上实现真正的幻想世界

要说到家用游戏机平台上最成功的MMORPG，当然不能不提《最终幻想11》。它能受到玩家们的喜爱，“最终幻想”系列的超高人气当然功不可没。而作为第一次制作MMORPG类型游戏的SQUARE来讲，能够创造出这样的经典也让人不由得不佩服它的深厚功力。FF11完美地传承了“最终幻想”系列的世界观，当你在FF11中旅行时，会感觉到这是一个你熟悉已久的世界。只不过，在传统的FF游戏中故事已经由游戏制作者编写好，你只需按部就班地推动它发展，而在FF11里面，故事由你自己来创造，你真正成为了传奇的一个部分。你的同伴也变成了真正的玩家，有自己的思想，有自己的性格，在冒险的过程中无时无刻不跟你互动……



同乐，不必拘泥于一定的形式

在文章的最后，总有一些意犹未尽的感觉。对于同乐的诉求，一直存在于我们每个人的天性之中。而游戏作为提供同乐机会的平台，为我们带来了太多太多的乐趣。有限的篇幅只能容纳我们上面提到的寥寥几个游戏——其实也并非只有这几个游戏。它们每一个都代表了一种类型，也代表了一种趋势。随着时间的流逝，也许其中有些已经光辉不再，有些甚至逐渐被人们遗忘，但是它们所代表的同乐精神则会一直流传下去。

最后，我想再重复一次我们对于同乐的观点：同乐无处不在，甚至不需要你刻意去寻找。不必徒然感慨钢筋水泥的墙壁割断了人和人之间的联系，只要打开你的心扉，你就能在交流中获得最大的快乐。



TALES OF LEGENDIA

本作讲述了不同种族之间的斗争故事，不仅剧情感人，还溶入大量搞笑因素。个人认为，诺玛的人物设定最为成功，值得赞赏。□文责/雪飞

PS2	本刊译名：悠远传说			
角色扮演	NAMCO	2005.6.25	7140日元	28KB
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

~操作指南~

爪术，也就是人物特技。	对作战人员下达命令。
物品，战斗中也有类似选项。	选择战斗出场人员。
更换武器，调整装备。	观看图鉴，故事等。
使用自己制作的面包。	音效等游戏环境设定。
 详细观看人物情报。	野外存盘，只能在野外使用。

~战斗系统~

★**连携攻击**：以恰当的时机为前提，前线的爪术士可以使用通常攻击、特技、奥义等连携攻击，最重要的就是时机，需要在战斗中逐渐摸索。

★**封印槽**：攻击敌人和遭受攻击都可以积攒封印槽，满槽状态下按L1键发动，发动时可以封印住敌人的一切行动，连续攻击未防御的敌人。

★**全员必杀**：发动封印时，再次按下L1键，发动全员必杀，条件有二：一是参战人数达到要求，二是参战人数全员没有战斗不能状态。

★**标记**：战斗时敌人头上会显示不同颜色的记号，红色的表示敌人即将进行强力的攻击，黄色的表示敌人要做特殊的行动。

★**FOE**：怪物中有一种在地面的FOE，很容易引起异常状态，开展特殊的魔阵，为了防御它的影响，尽量不要接触FOE、装备防御异常状态的道具，FOE的颜色分为黄红黑三种。

★**我流奥义**：不断使用同一特技或者奥义，会得到该特技的极意，将复数极意组合，可以得到独创的我流奥义，我流奥义对特定的种族不仅能有很大的伤害，还可以追加异常状态；可惜对对象种族以外并没有什么攻击效果，要分清敌人慎重使用。

序章

1 BOSS 连打圆圈键普通攻击即可轻松取胜。

2 BOSS 经过一定时间即强制结束。

第一章 シャーリィを追って

1 存盘点记录 。

2 遇到咪咪（ミミー）得到贵重品バスケット、和トーストのレシピ（面包的制作方法）。

3 途中敌人的能力很低，普通攻击连击即可。

4 沿途的宝箱很多，需要多走走多转转。

~入手物品~

宝箱……アップルグミ	宝箱……500ガルド
宝箱……オレンジグミ	宝箱……オレンジグミ
宝箱……アップルグミ	宝箱……ライフボトル

5 灯台の街 ウェルテス。

6 剧情后进入灯台的街。

7 喷水广场：走到市区尽头，向上转弯走到达。

8 完成剧情后收到同伴威路（ウィル）并得到地图，可装备上他的爪术，在战斗时补充体力。出门后可先在街上寻找宝箱，然后从最南面出口出城。

~入手物品~

威路家内侧宝箱……ホーリィボトル
医院宝箱……ライフボトル
医院前房间宝箱……アップルグミ
威路家书架……アップルグミ

9 进入街外的小屋，内有存盘点，并有人解答问题。出屋后可先去下方内海港开启多个宝箱。

10 出屋后沿路向右上走，进入雾之山脉。

11 山脉中有紫色的瘴气，通过时偶尔会遇到比较强力的敌人，但为了后面的宝箱，还是战斗吧。

12 吊桥剧情后进入固定战斗，只要坚持一段时间会强制结束。

13 剧情过后在场景内多搜索开启宝箱，地上的纸鹤其实就是咪咪，对话后得到物品。



~入手物品~

宝箱……500ガルド	宝箱……ハードレザー
宝箱……ミックスグミ	宝箱……ライフボトル
宝箱……リキュールボトル	宝箱……ライフボトル
宝箱……ミックスグミ	山贼……のアジト

14 走出山脉后沿路行走，可到达山贼的巢穴，门口处的传送点可传送回到灯台の街。

15 进入巢穴后误中陷阱，孤身一人地下探险，注意及时用药物回复体力。

16 两段剧情后成为三人队伍，可以调整一下装备的特技。

17 进入迷宫，类似推箱子的小游戏，只要把入口处的箱子和出口处的两个箱子推到缺口位置即可。如果实在嫌麻烦可以直接按START键，先选择第一个选项，再选择第三个选项召唤何伴带路，直接走出迷宫。

18 **BOSS** 剧情后进入旁边的房间引发BOSS战，敌人是一人一犬，攻击颇为强力，战斗时最好先让塞内路与女骑士站在敌人两边，前后夹击，同时注意使用威路的特技补充体力。先击倒人犬中的一个后，战斗便会轻松很多。胜利后得到钥匙去隔壁房间解救塞内路的妹妹，但可惜却晚了一步。

19 原路返回，从刚才不能打开的大门走出山贼的巢穴。

20 路上敌人很多而且非常强悍，体力不支时可以使用塞内路的迫击掌暂时击倒敌人换取补充体力的宝贵时间。

～入手物品～

宝箱……アップルグミ
宝箱……ミックスグミ
宝箱……800ガルド
宝箱……ライフボトル
宝箱……レザーブーツ
宝箱……クライマックスボトル

21 水晶森林的地形并不复杂，只是为了宝箱可能要多走一些弯路。

22 **BOSS** BOSS的体力高达5500，尽管行动迟缓，但它的吸取攻击相当难缠，最好是攻击几下后迅速后退，闪避掉他的吸取攻击。如果已经积攒满封印槽的话请及时使用。

23 胜利后继续前进，剧情收得新伙伴诺玛。

～入手物品～

宝箱……ミックスグミ
宝箱……リストレントチェック
宝箱……パナシーアボトル
宝箱……ミスティローブ
宝箱……オレンジグミ
宝箱……チェインメイル
宝箱……サークレット

24 一路追击走到秘密的地下道入口，可从这里传送点先传送回城补充体力和购买装备。

25 走到迷道中部，剧情后固定战斗，只需坚持一定时间即强制结束。

26 迷宫：搬箱子并配合使用地上拾取的物品，比较麻烦，想节约时间的话还是选择“托管”吧。

～入手物品～

宝箱……アップルグミ
宝箱……グラディウス
宝箱……オレンジグミ
宝箱……ライフボトル
宝箱……オレンジグミ
宝箱……シェルボトル
宝箱……パナシーアボトル

27 完成剧情后来到モフモフ族の村の遗地，这次咪咪又在这里化身为雕像。这里还有补血点和存盘点可以利用。

～入手物品～

宝箱……ミックスグミ
宝箱……FOE1チェック
调查台阶前的机器……ライフボトル

28 出村后来到秘密的地下道，这里宝箱非常多，但需要多绕些远路。

29 **BOSS** 虽然它的体力高达6549，但是能力却相对较弱，在它静止不动的时候处于无敌状态，就不要浪费力气去攻击了。如果已经积攒满封印槽，战斗会更加轻松。

30 战斗胜利后会与众人分道扬镳，路上一般的敌人并不算强，但不慎遇到紫色烟雾中的敌人还是逃跑为好。路返回，从刚才不能打开的大门走出山贼的巢穴。

31 随后进入一场不可能胜利的固定战斗。

32 新场景，崖下剧情后进入第二章。



～入手物品～

宝箱……ウォーハンマー
宝箱……ファイアボルト
宝箱……アイアンサレット
宝箱……ミスリルサークレット
宝箱……マント
宝箱……ライフボトル
宝箱……パナシーアボトル
宝箱……アップルグミ
宝箱……オレンジグミ
宝箱……パナシーアボトル
宝箱……ホーリィボトル
宝箱……オレンジグミ
宝箱……ライフボトル

第二章 届かぬ手

1 出门后先向下再向左，沿路返回灯台の街ウェルテス。

～入手物品～

宝箱……アップルグミ
宝箱……ミックスグミ

2 回到灯台の街，可以进入一些以前不能进入的场所，还能买到一些不错的装备。

3 剧情后诺玛成为同伴，一起前往喷水广场，并在此得到情报。

4 出城后走下方小路，到达内海港。

5 以前开启过的宝箱还可再开启一次。

～入手物品～

宝箱……ホタテ
宝箱……エビ
宝箱……イカ
宝箱……タラ

6 下船后来到列岩地带，中途接受剧情任务。

7 **BOSS** 大概是出于对二人队伍的照顾，可以非常轻松地击败BOSS。

8 穿过列岩地带后，到达モフモフ族の村。



～入手物品～

宝箱……フリーズチェック
宝箱……パナシーアボトル
宝箱……シェルボトル
宝箱……レモングミ
宝箱……セージ
宝箱……パイングミ
宝箱……リキュールボトル
宝箱……アップルグミ
宝箱……オレンジグミ
宝箱……ホタテグミ
宝箱……ヒットボトル
宝箱……ライフボトル
宝箱……レモングミ
宝箱……クライマックスボトル

9 在村子的深处可以找到咪咪。

10 出村后先向上过桥，然后向右绕过山岭，最后沿河岸行走即可到达毛细水道，万一不慎迷路，可以按下R3键观看小地图。

11 毛细水道深处剧情后，众人失散，但只需走到下一场景便与众人会合。

12 传送至迷宫，需要利用房间内的物品，不过还好可以委托节省时间。

13 历尽千辛万苦终于进入BOSS战，尽管BOSS行动迟缓，但是皮糙肉厚，不好对付，稍有不慎，便会遭受灭顶之灾，仅仅依靠威路的回复恐怕不够，实在不行就多吃点药吧。

～入手物品～

宝箱……アップルグミ
宝箱……オレンジグミ
宝箱……ライフボトル
宝箱……クライマックスボトル
宝箱……リキュールボトル
宝箱……レモングミ
宝箱……クライマックスボトル
宝箱……パイングミ
宝箱……3000ガルド
宝箱……パナシーアボトル
宝箱……ミックスグミ
宝箱……ラビットシンボル
宝箱……オレンジグミ
宝箱……フレアボトル
宝箱……ライフボトル
宝箱……ナイトキャップ
宝箱……オレンジグミ
宝箱……ホタテグミ
宝箱……パイングミ

第三章 命运的再会

1 可以先换上新同伴蒙赛斯（モーゼス），尽管从地图上看距离雪花的遗迹并不遥远，但是必须从水道上方出口走出，然后绕很远的路方能到达。



2 可惜在这里只能引发剧情，随后必须前往巨大风穴。走出遗迹后沿海向南，然后向上绕过山脉会发现一个大湖，再绕湖一周后过桥到达巨大风穴。

3 风穴共分四层，每层都有蓝色宝箱，内藏武器和防具，值得开启。

～入手物品～

宝箱……アップルグミ	宝箱……ライフボトル
宝箱……ポイズンソード	宝箱……パナシーアボトル
宝箱……ホーリィサークレット	宝箱……リキュールボトル
宝箱……オレンジグミ	宝箱……フレアボトル
宝箱……ヘビーハンズ	宝箱……ルーンボトル
宝箱……スペクタクルズ	宝箱……レザーマント
	宝箱……ミックスグミ

4 风穴最底层寻找グランゲート的角。

5 BOSS BOSS战：グランゲート体力高达22000，攻击强悍，一看到红色的警戒标志，迅速按下防御键为上策。



6 潜水艇改造完成后，回屋调查，发现咪咪。

～入手物品～

宝箱……カメイル	宝箱……フレアボトル

7 遗迹内道路复杂，敌人的攻击也很强力，尤其是眩晕攻击和击倒攻击，需要十分小心。走到最后一个场景后，要先进入下方岔路，打开开关后才能继续前进。

8 又是迷宫，且相当复杂，为了节约时间还是选择委托吧。

9 BOSS BOSS的能力超强，不但攻击力高，行动也相当敏捷，而且还有一招范围攻击，必须小心应对。尽量在它出招前便做好防御，万一不慎有人阵亡，及时用药回复。

10 继续前进进入固定战斗。



～入手物品～

宝箱……クライマックスボトル	宝箱……ミックスグミ
宝箱……ベルベーヌ	宝箱……ミラクルグミ
宝箱……エリクシール	宝箱……フレアボトル
宝箱……ライフボトル	宝箱……ハードボトル
宝箱……オレンジグミ	宝箱……クライマックスボトル
	宝箱……ローズマリー

11 不归之森：在里面经常会被敌人夹击或者偷袭，但好在敌人能力偏低，选择靠自己的能力走出森林的话，先沿路向上走到尽头，然后右转并掉头向下，到达尽头后再右转，改变方向一直向上，如此便可穿越不归之森。

12 BOSS 在它冲刺前及时防御，可以使用特技"刚招来"提高一下主人公的攻击力。

～入手物品～

宝箱……ミックスグミ	宝箱……アイフリードの旗
宝箱……リキュールボトル	宝箱……ウォージャベリン
宝箱……ライフボトル	宝箱……シェルボトル
宝箱……オレンジグミ	宝箱……レザーブーツ
宝箱……ハードボトル	

第四章 动乱の大地

1 走出不归之森后，先要绕过小山，并且穿过浅湖方可到达下一目的地。

2 进屋前调查一下门口不远处的奇怪物体，可再遇咪咪，这里销售的武器与防具的质量不错，值得购买。

3 一人出屋引发剧情。

4 从三点钟方向（看屏幕左上方的指南针）穿过森林，迂回绕过山脉，跨越浅滩后，来到食人的遗迹。

5 在遗迹内调查旋转的蛋糕，不说大家也知道会发现什么。

6 遗迹内线路清晰，道路通畅，敌人也难度适中。

7 迷宫比较复杂，解开需要花费一些时间，所以还是委托最方便。

8 BOSS 有两个BOSS同时出场，注意配合同伴的行动，最好是看准时机，在同伴攻击时发动封印术，并迅速攻击击倒其中之一。

9 剧情后得到水晶，原路返回到出口。

～入手物品～

宝箱……ポイズンチェック	宝箱……スペクタクルズ
宝箱……パナシーアボトル	宝箱……2000ガルド
宝箱……サフラン	宝箱……リキュールボトル
宝箱……レモングミ	宝箱……エリクシール
宝箱……クライマックスボトル	宝箱……ストーンチェック
	宝箱……タリスマン

10 活用传送点，先传送到灯台的街，再传送回マウリッツの庵。

11 作战会议后上床休息。

12 走房间旁的路，进入原来不可进入的区域。

13 在此成为2人的队伍，每消灭大概5批敌人，会引发一次剧情，尽管是二人队伍，但稍稍注意回复便无大碍。

14 出门后沿小路一直向上，然后走两山间的岔路（本想抄近路，于是分别传送到了モフモフ的村和不归之森，结果是偷鸡不成蚀把米）。

15 在前线基地内前进时，注意要避开敌人，否则会进入强制战斗，并被传送到该场景入口。尽管敌人能力不强，但毕竟要浪费宝贵时间，因此如无练级需要，还是耐心悄悄潜入为上。

16 有几处场景是多名敌人，更要计算好时间，在保证不被敌人发现的前提下迅速通过，一般来说与敌人间的距离要求不是很远，而且只要从敌人背后通过便不会被发现。



17 BOSS 战斗前最好先调整一下各人的特技，BOSS体力37000，行动虽然迟缓，但招数却十分强劲，特别是冰冻攻击，一旦有人被冰冻请及时用药回复，胜利后进入舰桥平原。

18 在这里可以调整休息之后前进进入剧情。

19 一路过关斩将，到达指定地点，路上有时会踩到机关，成为异常状态，注意使用药品回复，此外与场景中的友军对话可回复体力，或者得到物品。

20 BOSS 它的防御意识非常优秀，有时还会攻击无效，可以说是一场苦战，战斗时尽量拖住敌人，不要让BOSS去袭击后卫。

～入手物品～

宝箱……ミラクルグミ	宝箱……パナシーアボトル
宝箱……パイングミ	宝箱……ミックスグミ
宝箱……レモングミ	宝箱……FOE2チェック
宝箱……ライフボトル	宝箱……ダークボトル
宝箱……ホタテグミ	宝箱……パナシーアボトル
宝箱……フレアボトル	宝箱……シェルボトル
宝箱……シルバージャベリン	宝箱……クライマックスボトル
宝箱……リキュールボトル	宝箱……シルバーソード
宝箱……スペクタクルズ	宝箱……ハンタービート

21 新同伴ジェイ加入后进入舰桥。

22 路上需要进入旁边的房间开启机关，一共三个，全部开启后才可以继续前进。

23 迷宫，比较棘手，最简单的方法还是委托。

24 BOSS 先合力将BOSS击倒，在前后夹击一起攻击メラニィ，注意她的魔法攻击和anyone攻击，尽量让男主角吸引她的注意力。

25 胜利后坐传送器到上层房间。

26 一番追逐之后终于进入BOSS战。BOSS的体力虽然不高，但是能力却不低，尤其是出招的速度。此外他的招数都相当强力，随时注意要防御，尽量不要让他的连击造成伤害。

27 补血点补充体力后存盘继续前进。

28 **BOSS** 他的体力不高但是攻击力却非常高，必须注意防御，有时甚至为了防御要完全放弃进攻，尽量用男主人公防御吸引住敌人的火力，最好在战斗前换上诺玛，她的群体加血会对战斗有很大的帮助。

29 胜利后站上传送点。

30 把每个场景的机关解除方可继续前进，只需要把每个场景的开关调节成同一颜色即可解除机关，三个场景的顺序依次是红、蓝、绿。

31 **BOSS** 不愧是首领，实力的确要比他的三个手下高上许多，几乎每一下进攻都能扣掉玩家一百多体力值，而且本身的防御力也很高。发动封印后快速攻击，快到时间时发动合体攻击可以打掉他一半多的体力，之后玩家只能耐心地慢慢消耗他的体力，尽量抓住时机争取连击吧。

~入手物品~

宝箱……レモングミ	宝箱……オレンジグミ
宝箱……パナシーアボトル	宝箱……フレアボトル
宝箱……ホーリィボトル	宝箱……シェルボトル
宝箱……ハードボトル	宝箱……ハードボトル
宝箱……ミックスグミ	宝箱……オレンジグミ
宝箱……オレンジグミ	宝箱……ライフボトル
宝箱……シェルボトル	宝箱……スペクタクルズ
宝箱……オレンジグミ	宝箱……ラベンダー
宝箱……フレアボトル	宝箱……セージ
宝箱……ディオイボトル	宝箱……ミックスグミ
宝箱……リキュールボトル	宝箱……ヒットボトル
宝箱……ミックスグミ	宝箱……ミラクルグミ
宝箱……ライフボトル	宝箱……クライマックスボトル
宝箱……パナシーアボトル	

第五章 觉醒

1 走出墓地后一直向下走去威路家。

2 女骑士在医院，诺玛在宿屋，蒙赛斯在街北侧的山贼野营地。

3 想找咪咪要配方的话，去宿屋对面的道具店。

4 回到威路家，与威路对话后去中央喷水广场

5 返回威路家众人会合。



6 出城后先向下再向左，穿过浅滩后过桥，然后沿路一直向左下便到达水之民之里。

7 在房间内调查棋子。

8 调查床休息之后进入剧情。

9 进入房间上方空地，引发新剧情。

10 隐し岩，出门后向正上方向前进，位置比较隐蔽，需仔细观察。

11 这里的光线昏暗，但好在地形简单，基本上全是一线式道路。

12 迷宫，最简单的方法不说也罢。

13 在牢房内调查得到物品。

14 注意地上的圆圈，被它碰上了将拉响警报器，门口的闪光物体是关上警报器的开关，在警报器关上的状态下才能打开牢房门，有时需要在牢房里躲避地上的圆圈，在最后一间牢房中得到钥匙后才能开门继续行进，后面的场景也需如此通过。

15 **BOSS** 虽然BOSS有两个，但是除了体力高以外几乎没什么可提之处，最好能把两个BOSS同时夹在中间攻击。

16 调查左侧柜子，目前不能打开只能引发剧情。



~入手物品~

宝箱……メンタルバングル	宝箱……パニックチェック
宝箱……ライフボトル	宝箱……ファイアーチェック
宝箱……オレンジグミ	宝箱……クライマックスボトル
宝箱……ミックスグミ	

17 原路返回，前往下一个目的地望海的祭坛。

18 在此传送到灯台的街，再从左下浅滩绕至山脉左侧后，渡过两座小桥后继续北上。

19 沿路走到尽头。

20 **BOSS** 只需将它堵在角落攻击，注意让后排队员及时回复。

21 不可能胜利的固定战斗。

~入手物品~

宝箱……オレンジグミ	宝箱……ミックスグミ
宝箱……FOE3チェック	宝箱……パイングミ
宝箱……シルクローブ	宝箱……リキュールボトル
宝箱……ルーンベレット	

22 去山贼营地，引发剧情后进入灯台内部。

第六章 打ち捨てられた地で

1 沿着海岸火のモニュメント，位置大概与入口处对称。

2 不断向上前进，沿途会不断发生剧情。

3 把宝箱后的蓝色开关全部打开方可前进。

4 **BOSS** BOSS会遁地，但是在出土前有明显标记，算是比较好对付的一个BOSS。



~入手物品~

宝箱……ルーンボトル	宝箱……アップルグミ
宝箱……スペクタクルズ	宝箱……ライフボトル
宝箱……ドラゴントゥース	宝箱……ピヨチェック
宝箱……ライフボトル	宝箱……オレンジグミ

5 返回来时的海岸，剧情集体休息。

6 随后前往冰のモニュメント，冰のモニュメント在升降装置的东北。

7 小心路面上的冰刺，会对玩家造成伤害，但可以从旁边通过。

8 第二个场景内只开左侧的三个开关。

9 **BOSS** BOSS只是变了个属性，其他与前一个BOSS没什么两样。

~入手物品~

宝箱……リキュールボトル	宝箱……ミスリルスピア
宝箱……ルーンボトル	宝箱……ライフボトル
宝箱……ミックスグミ	宝箱……シェルボトル
宝箱……パナシーアボトル	宝箱……ミスリルハンマー

10 回海岸营地休息。

11 雷のモニュメント，在升降装置东南，从冰のモニュメント一直沿海岸向下行走。

12 前进不能时调查黑色云雾，但不要急于传送到出口，必须先引发完三段剧情才能进入下一个场景。

13 此场景中的六个机关只开启入口处两个和出口处两个，中间两个不要理睬。

14 **BOSS** 除属性外，与前两个BOSS无差别。

~入手物品~

宝箱……フレアボトル	宝箱……ミックスグミ
宝箱……ヒットボトル	宝箱……ビートホーミング
宝箱……オレンジグミ	宝箱……ルーンボトル
宝箱……アップルグミ	宝箱……レモングミ





15 休息后进入前往西侧的地のモニュメント。

16 注意不要踩到地下移动的方块，否则被强制遣送回入口处，可以站在两块砖之间的缝隙上躲避，但好在没有杂兵干扰。

17 BOSS 场景中的机关只开启以下三个：入口处右侧开关，中央左侧开关，出口处右侧开关。

18 BOSS 同以前的三个BOSS，相信不会对玩家造成任何伤害。

～入手物品～

宝箱……ライフボトル
宝箱……ルーンボトル
宝箱……555ガルド
宝箱……765ガルド
宝箱……777ガルド
宝箱……888ガルド
宝箱……1000ガルド
宝箱……1500ガルド

19 返回到海岸。

20 休息后进入海岸边的发光点，距离火のモニュメント很近。

21 四个石板顺序是3、2、1、4。

22 返回海岸调查地上垫子休息。

23 到升降装置引发剧情。

第七章 輝ける青

1 沿路前进，可以走岔路收集一下物品，有很多蓝色宝箱，这里的敌人的攻击力很高，几乎每下都可以扣掉玩家一百多体力，注意回复魔法的使用。

2 走左侧传送点，最后进入中央巨大宫殿，可以把沿途的宝箱作为认路标记。

3 BOSS 把BOSS堵在角落，使用普通攻击就能轻松取胜，最好关上诺玛的其他特技，只专心回复。

4 这里的敌人经验值较高，在本场景中有补血点和存盘点，因此可以锻炼一下。

5 迷宫，解谜非常复杂，委托最省时。

6 一律走左侧的传送点不但不会迷路还能得到新的称号。

7 在场景的尽头还有补血点和传送点，战斗时无需节约TP。

8 BOSS ワルター体力50000多，攻击力防御力都非常出众，最好让两名会加血的队员全部出阵，封印槽满了及时释放。他的连续攻击非常恐怖，千万注意，在他咏唱魔法时要抓紧时机连击。

～入手物品～

宝箱……ホーリィクローク
宝箱……ストーンチェック
宝箱……ベルベーヌ
宝箱……クライマックスボトル
宝箱……フレアボトル
宝箱……ライフボトル
宝箱……パイングミ
宝箱……ドリュ
宝箱……リキュールボトル
宝箱……レモングミ
宝箱……忍刀暁天
宝箱……エレンギハット
宝箱……ミックスグミ
宝箱……ルーンボトル
宝箱……ディネイボトル
宝箱……ヒットボトル
宝箱……ルーンメイル
宝箱……フレアボトル
宝箱……ホーリィローブ
宝箱……クライマックスボトル
宝箱……忍刀血櫻
宝箱……ホーリィボトル
宝箱……パニックチェック
宝箱……レモングミ
宝箱……ライフボトル
宝箱……オレンジグミ
宝箱……マジックミスト
宝箱……アクアマント
宝箱……エリクシール
宝箱……ポリー
宝箱……シールチェック



9 返回灯台の街，去中央喷泉广场选择第一个选项等待大家。

10 剧情后可以先返回城内购买些物品和装备。

11 一路上的敌人又多又强，大意不得。

12 最后一个迷宫了，很难解开，为了保持节约时间的优良传统，还是委托吧。

13 虽然这里的遇敌几率不是很高，但是必须利用绿色通道才能前进。

14 这个区域非常辽阔，需要穿过好几个场景才能到达终点，但好在基本上都是直线通路。

15 BOSS 机器人的防御很高，但是攻击力和招式并不可怕，只要把它堵在角落，疯狂殴打即可。如能让后排队员专心回复，前方队员甚至可以放弃防御而全力进攻。

16 胜利后请放心前进，到下一个场景便可补充体力与存盘。

17 BOSS マウリッツ的连续攻击和魔法攻击都很凶悍，注意及时防御，前后夹击会使战斗相对轻松。切记，他会复活两次，继续进入BOSS战，因此最好先不使用封印术。

18 BOSS 还是マウリッツ，有刚才的战斗经验，应该不难对付，最好节约使用药品。

19 BOSS "不死"的マウリッツ真是难缠，不单是体力高达83000，还会变身和多种特技，但好在是最后的战斗了，放心大胆地使用封印术和药品吧。

20 悠远传说的本篇到此结束，如果觉得还不过瘾也不要紧，看完动画后可以进入外传，讲述了胜利后的故事，甚至可以使用夏丽。

～入手物品～

宝箱……ロンギヌス
宝箱……ミラクルグミ
宝箱……エリクシール
宝箱……クライマックスボトル
宝箱……フレアボトル
宝箱……ミスティシンボル
宝箱……フィートシンボル
宝箱……エクスカリバー
宝箱……アタックシンボル
宝箱……ミラクルグミ
宝箱……FOE1チェック
宝箱……エリクシール
宝箱……パイングミ
宝箱……ディネイボトル
宝箱……ハードボトル
宝箱……レモングミ
宝箱……ミラクルグミ
宝箱……ライフボトル

战斗中后排的人物使用的爪术类似魔法，与前排有很大差别，下面详细介绍一下两名主要队员的主力爪术。

诺玛（ノーマ）

名称	消耗TP	效果
グレイブ	9	地系攻击
ファイアストーム	31	火系中级攻击
ダークフォース	37	阎系中级攻击
ローリングストーン	42	地系中级攻击
ブリザード	45	冰系中级攻击
レイズデッド	34	己方一人战斗不能回复
リザレクション	28	全体HP回复
ブーイング	18	敌1体攻击降低
チアリング	20	己1体攻击上升
サイレンス	26	封印敌1人爪术
ブーイングダンス	39	全部敌人攻击力下降

威路（ウィル）

名称	消耗TP	效果
ストーンブラスト	9	地系攻击
スプレッド	25	中级水系攻击
フリーズランサー	28	中级冰系攻击
フレイムカッター	31	中级火系攻击
サンダーブレード	33	中级雷系攻击
インディグネイション	36	上级雷系攻击
アイシクルボルト	42	上级冰系攻击
イラプション	36	上级雷系攻击
リカバー	20	异常状态恢复
キュア	39	体力回复
シールド	23	1人防御力上升
シェルター	47	全体防御力上升
アンチシールド	15	敌人1体防御下降
アンチシェルター	44	敌人全体防御下降



游戏中每个人物都有自己独特的称号，装备上取得的称号可以提升人物的能力，尽量多取得个性的称号吧！下表中共有称号只出现一次。

赛内路（セネル）

称号	取得方法	效果
やさしいお兄ちゃん	无	无
いくじなしお兄ちゃん	冰のモニュメント剧情	知性+1
ろくでなしお兄ちゃん	第七章剧情	知性+2
どんかんお兄ちゃん	第七章剧情	命中+1
いまだにお兄ちゃん	外传序章	幸运+1
花の格斗家	外传（ノーマ篇）	幸运+3
パズルマスター	本篇全部迷宫自力解决	知性+4
森を知る者	自力穿越归らずの森	幸运+4
宫殿を知る者	自力穿越第七章蜃气楼	幸运+4
斗士	Lv20	HP+20
霸王	Lv40	HP+40
コンボ初級者	完成10连击或以上	攻击力+3
コンボ有段者	完成30连击	HP+40
コンボ达人	完成60连击	TP+25
コンボ免许皆传	100连击	HP+50、TP+25
音速の战士	连续快速击败敌人	攻击力+3、命中+3
优柔寡断	重复选择逃跑、然后迅速取消	回避+3
がむしゃら	不使用爪术战斗胜利	命中+3 回避+3
命令させろ	不停地下达各种命令	攻击力+2
战斗奉行	战斗中4回以上命令	命中+3
むさい	4个男人上场战斗	HP+30、攻击力+3
もてもてセネル	セネル、シャーリィ、クロエ、グリューネ4人出场战斗	TP+15、防御力+3
バーサーカー	アーツ4人战斗	HP+30、攻击力+5
ベルセルク	一次战斗打倒5名以上敌人	HP+40、攻击力+4
团结一致	セネル使用爪术攻击トドメ	攻击力+3

威路（ウィル）

称号	取得方法	效果
博物オヤジ	初期取得	–
雷オヤジ	水晶森林剧情	攻击力+1
マニアオヤジ	击破ディノワーム后剧情	知性+1
攻めてるオヤジ	モフモフの村剧情	命中+1
堅物オヤジ	マウリッナの庵剧情	命中+2
鉄拳オヤジ	マウリッナの庵剧情	攻击力+2
先生オヤジ	外传ウィル篇	幸运+1
花のオヤジ	外传ウィル篇	知性+2
清扫员	合成デッキブラシ	知性+3
研究者	Lv20	TP+15
学者	Lv40	TP+20
ペンよりハンマー	不使用爪术战斗胜利	攻击力+4
ウイザード	ブレス系4人战斗	TP+15、知性+5

库利艾（クロエ）

称号	取得方法	效果
少女剣士	初期取得	–
つんつん剣士	毛细水道剧情	攻击力+1
カナヅチ剣士	毛细水道剧情	回避+1
いそうろう剣士	第五章剧情	HP+10
おとめごころ剣士	第六章雷のモニュメント剧情	回避+2
すなおになれない剣士	第七章剧情	TP+5
なつかれ剣士	外传クロエ篇	命中+1
下級剣士	Lv20	HP+20
上級剣士	Lv40	HP+30
華麗なるフィニッシュ	クロエ使用爪术攻击トドメ	TP+15、攻击力+3
紅一点	4个女性登场战斗	知性+3、回避+3
一击必杀	クロエ使用爪术攻击トドメ	攻击力+3、知性+3

诺玛（ノーマ）

称号	取得方法	效果
おたから娘	初期取得	–
シャボン娘	巨大风穴剧情	防御+1
ばくすい娘	水の民の里剧情	知性+1
ヘラヘラ娘	地のモニュメント剧情	TP+7
ネーミング娘	升降装置剧情	命中+1
じゅんばく娘	人食い遗迹剧情（外传ノーマ篇）	知性+2
まなでし娘	水晶の森剧情（外传ノーマ篇）	–
爱の探求者	人食い遗迹得到ラブラブストロー（外传ノーマ篇）	命中+3
プリティガール	Lv20	TP+15
やかましガール	Lv40	TP+20
进んだら一直线	只使用同一爪术	攻击力+3
空が青い	战斗中倒下三次以上	回避+3

蒙赛斯（モーゼス）

称号	取得方法	效果
猛兽使いの男	初期取得	–
ボコられる男	地底湖のほとり剧情	回避+1
家族爱の男	第七章剧情	防御力+1
ブケツな男	毛细水道剧情（外传ウィル篇）	命中+1
本能の男	ウェルテス剧情（クロエ篇）	攻击力+1
あにき	Lv20	HP+20
やんちゃなあにき	Lv40	HP+30

杰伊（ジェイ）

称号	取得方法	效果
「不可视」のジェイ	初期取得	–
「孤僻」のジェイ	舰桥剧情	回避+1
「かたなし」のジェイ	第五章剧情	防御力+1
「生意气」のジェイ	第六章冰のモニュメント剧情	知性+1
「一閃」のジェイ	地のモニュメント剧情	攻击力+1
「ひねくれ」のジェイ	外传序奏	回避+1
かけだし少年	Lv40	HP+30





古琉奈（グリューネ）

称号	取得方法	效果
なぞのねえさん	初期取得	–
どきくさねえさん	加入时剧情	防御力+1
うっかりねえさん	地のモニュメント剧情	命中+1
うたひめねえさん	外传序章	幸运+1
ういるすねえさん	雷のモニュメント（外传ウィル篇）	攻击力+1
バスタイム	入手ウィル家浴室的壶	幸运+4
モデル	Lv40	TP+20

夏丽（シャーリィ）

称号	取得方法	效果
いのる少女	初期取得	–
うきうき少女	外传序奏	回避+1
呼べない少女	クロエ合流剧情（外传序奏）	HP+10
やきもち少女	外传间奏	防御力+1
祝福の少女	水の民の里剧情（外传间奏）	幸运+1

游戏的中心－爪术，下面为大家介绍一下前线队员的爪术。

※赛内路（セネル）爪术全部是拳法，不但攻击力强，速度也很优秀，战场的绝对主力。

赛内路（セネル）

技名	消费TP	习得级别	技名	消费TP	习得级别
魔神拳	4	初期	砾岩追落击	13	Lv25
幻龙拳	4	Lv2	连牙弹	14	Lv27
迫击掌	5	Lv3	轮舞旋风	16	Lv31
轻岩碎落击	6	Lv6	巨岩裂落击	17	Lv33
喷龙击	8	Lv11	魔神拳双牙	17	Lv35
鹰爪脚	9	Lv15	卧龙碎	19	Lv39
炼岩崩落击	10	Lv17	狱岩绝落击	13	Lv42
刚招来	11	Lv19	爆龙拳	21	Lv44
飞燕连脚	13	Lv23			



赛内路（セネル）

技名	消费TP	以下特技熟练度MAX习得
神龙击	10	喷龙击、迫击掌
魔神拳龙牙	22	魔神拳、魔神拳双牙
爆击掌	7	魔神拳、迫击掌
连牙飞燕脚	18	飞燕连脚、连牙弹
迫击刚招来	14	刚招来、迫击掌
魔神幻龙拳	6	魔神拳、魔神拳双牙
轮舞喷龙连击	20	轮舞旋风、喷龙击
飞燕幻龙拳	16	飞燕连脚、幻龙拳
碎卧爆龙击	26	爆龙拳、卧龙碎

赛内路（セネル）我流奥义

技名	主极意1	主极意2	对象
罔魔冥追击	轻岩碎落击	幻龙拳	ディノワーム族
凶鬼落追击	轻岩碎落击	喷龙击	メガトン族
鱼鳞削追击	轻岩碎落击	刚招来	ヒルアングラー族
妖卧崩追击	砾岩追落击	刚招来	ミミックベッド族
尊王狱追击	巨岩裂落击	魔神拳双牙	シーゲート族
翁蛇絞追击	巨岩裂落击	连牙弹	ドラゴン族
偶机散追击	狱岩绝落击	爆龙拳	オートマタ族
霸王迅追击	狱岩绝落击	卧龙碎	シーゲート族

赛内路（セネル）我流奥义副极意

技名	附加效果	技名	附加效果
魔神拳	–	飞燕幻龙拳	命中低下
迫击掌	攻击低下	鹰爪脚	毒
迫击刚招来	攻击低下	连牙飞燕脚	マヒ（麻痹）
爆击掌	防御低下	飞燕连脚	火だるま
魔神幻龙拳	命中低下	神龙击	火だるま

※库利艾（クロエ）剑术达人，将剑的威力发挥到了极致，有很多快速攻击的招数，是创造连击记录的主力队员。

库利艾（クロエ）

技名	消费TP	技名	消费TP
魔神剑	5	疾风闪	8
秋沙雨	21	柔招来	16
虎牙破斩	7	魔神剑迅舞	17
绚舞	13	月影升舞	19
幻晶剑	16	骤雨虎牙破斩	9
月影刃	15	迅羽空裂斩	25
散沙雨	5	雾沙雨	27
迅羽	19	骤雨魔神剑	6
升舞	11	骤雨幻晶剑	21
空裂斩	10	虎牙空裂斩	13

库利艾（クロエ）我流奥义

技名	主极意1	主极意2	对象
鬼龙迅激击	迅羽	柔招来	ドダイガメ族
饿狼舞激击	绚舞	升舞	ガルフ族
凶罢裂激击	空裂斩	虎牙破斩	エッゲベア族
妖剑影激击	幻晶剑	月影刃	ゲルウレスソード族
鳞人闪激击	疾风闪	散沙雨	リザードマン族

库利艾（クロエ）我流奥义副极意

技名	附加效果	技名	附加效果
魔神剑	–	骤雨虎牙破斩	防御低下
魔神剑绚舞	攻击低下	骤雨幻晶剑	防御低下
月影升舞	束缚	迅羽空裂斩	命中低下
骤雨魔神剑	攻击低下	虎牙空裂斩	命中低下



※蒙赛斯（モーゼス）超级山贼，攻击距离介于前后两排之间，攻击距离需要精密计算。

蒙赛斯（モーゼス）

技名	消费TP	技名	消费TP
狼破	9	连破	17
鸳羽	11	震天	21
岚阵	19	孤心	15
穿孔	13	穿孔狼破	22
戒心	24	狼羽	27
穿孔岚阵射	29		

蒙赛斯（モーゼス）我流奥义

技名	主极意1	主极意2	对象
术土龙猛射	狼破	鸳羽	エル族
狠快岚猛射	岚阵	连破	エレメント族
怪鸟翼猛射	孤心	鸳羽	ピヨピヨヘッド族
动巨穿猛射	穿孔	连破	エレンギ族

蒙赛斯（モーゼス）我流奥义副极意

技名	附加效果	技名	附加效果
穿孔狼破	咏唱低下	狼羽	爪术封印
戒心	命中低下	穿孔岚阵射	知力低下

※杰伊（ジェイ）忍者的代表，攻击技的距离与方式都很独特，最初操作时会比较难以上手。

杰伊（ジェイ）

技名	消费TP	技名	消费TP
苦无	13	镜杀	15
闪走破	17	冰树	14
雷电	19	影缝	20
土乱	18	胧冰树	20
胧土乱	17	闪走焰	24
苦无焰	23	闪走雷电	26

杰伊（ジェイ）我流奥义

技名	主极意1	主极意2	对象
技名	极意1	极意2	对象
杀神落杀剅	苦无	冰树	人类
幻影走杀剅	镜杀	闪走破	ガスト族

杰伊（ジェイ）我流奥义副极意

技名	附加效果	技名	附加效果
雷电	雷耐性低下	苦无焰	火耐性低下
胧土乱	地耐性低下	闪走焰	咒耐性低下
胧冰树	冰耐性低下	闪走雷电	雷耐性低下

本作中武器的作用非常重要，直接影响到玩家的战斗速度，在此详细介绍前线战斗人员的全部武器及入手方法。

赛内路（セネル）

名称	攻击力	属性	特殊效果	入手方法
アイアンリスト	37	—	—	初期装备
パワーリスト	41	—	—	ウェルテス商店
ポイズンリスト	71	—	毒追加	掉落クリスタルチュラ
ファイアボルト	89	火	—	秘密の地下道宝箱
ホタテギア	132	—	—	モフモフ族の村商店
ヘビーハンズ	173	—	—	巨大风穴宝箱
ホーリィリスト	212	—	HP小回复	マウリッツの庵商店
ハンタービート	247	—	特定种族伤害增加	前线基地宝箱
ミスリスト	315	—	—	ウェルテス商店
ビートホーミング	357	—	—	雷のモニュメント宝箱
ダイナミックアーツ	507	海	—	ウェルテス商店
レイ	212	—	—	メロメロヘッド掉落
バイメタル	441	—	—	ウェルテス商店
ゴーストシェル	538	咒	—	合成
アクアシェル	538	海	—	合成
スピードリスト	253	—	—	水晶の森宝箱
ダイヤシェル	595	—	打倒敌人回复TP5%	合成



库利艾（クロエ）

名称	攻击力	属性	特殊效果	入手方法
ロングソード	54	—	—	初期装备
グラディウス	80	—	—	ウェルテス商店
ブロードソード	99	—	—	ウェルテス商店
ポイズンソード	171	—	—	巨大风穴宝箱
クレイモア	208	—	—	マウリッツの庵商店
シルバーソード	249	海	—	前线基地宝箱
エーテルソード	328	—	—	ウェルテス商店
ドラゴントゥース	348	—	ドラゴン族伤害增加	火のモニュメント宝箱
エクスカリバー	483	—	—	光遗翼
グリムソード	500	—	—	ウェルテス商店
エンジェルティア	534	—	—	ウェルテス商店
ラストフェンサー	588	—	人型伤害增加	ウェルテス商店
フランベルジュ	558	火	—	合成
アイスコフィン	569	冰	—	合成
レーザーブレード	586	海	—	合成
メガントキラー	596	—	メガント族伤害增加	合成

蒙赛斯（モーゼス）

名称	攻击力	属性	特殊效果	入手方法
スピア	144	—	—	初期装备
ウォージャベリン	193	—	—	归らずの森
ホーリィジャベリン	299	—	HP小回复	ウェルテス商店
ミスリルスピア	356	—	—	冰のモニュメント宝箱
ゲイボルグ	483	—	—	ウェルテス商店
サンダージャベリン	507	雷	—	合成
ピヨスピア	547	—	ピヨピヨ族伤害增加	合成
ジアースジャベリン	592	地	—	合成

杰伊（ジェイ）

名称	攻击力	属性	特殊效果	入手方法
小刀	246	—	—	初期装备
忍刀东风	309	—	—	ウェルテス商店
忍刀血樱	427	咒	—	蜃气楼宫殿宝箱
忍刀晓天	427	海	—	蜃气楼宫殿宝箱
忍刀富士	499	地	—	合成
忍刀紫电	491	雷	—	合成
忍刀东云	566	—	打倒敌人TP5%回复	合成
忍刀影法师	602	—	—	合成
クサナギノツルギ	652	海	—	フェンリル掉落



悠远传说剧情小说

第一章 追寻夏丽 In Pursuit

序

在一望无际的大海上，一艘小船在海浪中颠簸。船头上站着一名白衣少年，他紧握双拳，在暴风雨中挺立着，眼神里充满了不安和焦虑。

“哥哥，你没事吧？”一位金发少女从船舱里探出头来，关切地看着那个少年。

“我没事。夏莉，不要出来，外面的海风很潮湿！”那个少年也同样关切地看着自己的妹妹。

就在这时，一个浪头把小船掀了起来，小船像急流中的树叶一样打着转，幸好没有翻沉。少年定过神来，发现妹妹倒在甲板上。

“夏丽，振作点！”少年把妹妹抱在怀里，艰难地操纵小船向远处的海岸靠了过去……

“哦？这是怎么回事？”在海岸的沙滩上，一个男子走近靠岸的小船，看着漂流到岛上的少年和少女。那个少女发着高烧，仍然昏迷不醒。

“对不起，请问，这附近有淡水没有？河流啊池塘啊什么的都可以！”少年向那男子发问。那男子看了看这两个陌生人：“哦，那边有一条小溪。她怎么了？烧得这么厉害，不带她去看医生吗？”

少年没有回话，抱起少女径直向小溪走了过去。

“喂！你这是干什么！”随后赶来的男子看见少女被沉在溪水里，不禁大吃一惊：“她这样会淹死的！”

水中的少女身上突然发出光芒——确切地说是头上发出了光。少年似乎松了一口气，可那男子却更吃惊了：“这，这种体质……难道是传说中的‘光辉之人’？”

“她是我的妹妹。”少年对男子解释道：“她的身体和别人不太一样……

“遇到海水身体就会崩溃，在淡水中浸泡就会恢复……”男子认真地看着少女，口中念念







有词：“看来这是古代的……”

“不好！”少年突然站起身来，就在他的上方，突然出现了一个背上生有黑色翅膀的神秘人。那人不由分说，向少年发动了进攻！

“可恶！别想打夏莉的主意！”少年上前迎战，还没等二人过上几招，远处就传来了少女的尖叫！

少年和神秘人都没有想到，就在他们两个厮杀的时候，少女被一个红色头发的独眼人劫走了！神秘的黑翼人向远方追了过去，小溪边只剩下那少年和刚才就一直留在那里的男子……

“那家伙是谁？”这些事情发生得太突然了，少年一时有点反应不过来。

“他是附近山贼的头目，叫蒙塞斯·山腾尔。”男子扶了扶鼻梁上的眼镜，慢条斯理地说道，“你妹妹被他抓走了，现在应该在他的基地吧……你想救她的话，我可以帮忙。对了，你叫什么名字？我叫威路·雷纳德。”



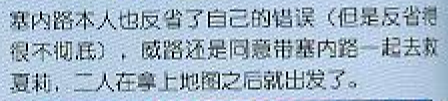
“……我叫塞内路，塞内路·库里奇。”少年用将信将疑的眼光看着威路，最后还是决定和他同行。就这样，两人踏上了寻找那位名叫夏丽的少女的旅程。

遗迹船上的灯台街

在路上，威路向塞内路介绍了这个岛的情况：海岛的形状像一艘大船，据说在很多年前曾经有一个叫“元创王国”的文明古国在这里兴盛，至今留有许多壮丽的遗迹，所以这个岛被称作“遗迹船”。岛上最大的城镇是有着“灯台之街”之称的维尔蒂斯城，而山贼基地就在离灯台之街不远的地方。两人说话间就到了维尔蒂斯，威路让塞内尔在镇子上等他一会儿，他有些事情去办。

塞内路在城里闲逛，无意间走到了喷泉广场，却被一个披着深色斗篷的小孩用不怀好意的眼光瞄了一通。随后那孩子突然向大家宣布说塞内尔向城里的人提出挑战，谁打败了他就可以得到5万金币的奖励……事情越搞越糟，塞内尔被一帮自称“费罗蒙歌唱团”的无聊之人包围起来，但是这些人显然不会使用爪术，几下子就被塞内尔搞定了。这时威路突然出现，并且用魔法系的爪术制服了塞内路，并且把他投入了拘留所。原来威路是这里的治安官……

好在有一位慈祥的大妈为塞内路说情。加上塞内路本人也反省了自己的错误（但是反省得很不彻底），威路还是同意带塞内路一起去救夏莉，二人在拿上地图之后就出发了。



山贼基地作战

在到达山贼基地之前，塞内路等人需要穿越一段迷雾山脉。在山间栈道上，塞内路他们和一位女剑士——库利艾·瓦雷斯不期而遇。原来她听说山贼绑架了一名少女，脑子一热就决定去救人（这是骑士的本能吗？）。但是……她好像把塞内路和威路当成了山贼的同伙，不由分说就开打了。虽然双方都没有受伤，但是误会似乎并没有解开。摆脱了库利艾的纠缠之后，塞内路和威路穿越了迷雾山脉，来到了山贼基地的门口。

“想不到你们这么快就来了啊？”蒙塞斯似乎早有准备，居然站在大门口迎接二人的到来。塞内路救人心切，急着要冲上去，却不知自己脚下的地板其实是空的……结果他扑通一声掉进了地窖。塞内路在黑暗中摸索着，突然感觉到有敌人在自己身边。就在他想要出拳的时候，却听到“呀”的一声惊叫！

“呀……？”塞内路也吃了一惊：这不是女孩子的声音吗？听起来好像是刚才那个莽莽撞撞的库利艾，看来她也中了蒙塞斯的机关。虽然两个人对彼此仍然持有很大的意见，但是这个时候也只好有难同当了。塞内路带着库罗莉找到了地窖的出口，并且遇到了随后赶来的威路会合，三人一路来到囚禁夏丽的地方。可是囚室的门十分结实，塞内路打到拳头出血都没把门砸开。

“到底是谁没有脑子啊！你就不知道想想别的办法吗？”库利艾显得十分不满。这时威路提出解决问题的方法——找摩塞斯去要钥匙。（这也是RPG的基本常识：一般的门都是打不开的，只能用钥匙打开……）

蒙塞斯就在隔壁的房间里。面对塞内尔等人的挑战，他似乎斗志十足的样子。没错，作为一名爪术的超级狂热者，为了追求传说中的“圣爪术”，他要向所有比自己强的对手提出挑战，这次也不例外！但是……这次……很明显，一个人加上一条狗，对付三个人还是有难度的……

外面突然传来一阵喧闹的声音。原来就在

塞斯和塞内路交手之前，山寨外面就被一群神秘的红衣军队包围了。还没等塞内尔用摩塞斯的钥匙打开囚室的门，夏丽就被人掳走了！又是那个黑翼人！局势登时变得一片混乱，塞内路等人趁乱从后门跑了出去。

水晶森林的猎宝少女

三人从山贼基地的后门来到一片水晶森林中。在森林的入口，他们发现一个短发少女被一只蜘蛛一样的大怪物追得四处乱跑。没有办法，三人帮她收拾掉了这个怪物，结果那少女不但不感谢，还抱怨他们动作太慢！对这个不知道什么是反省的小丫头，威路自有惩戒的办法：大叔收拾小鬼的必杀技——头顶爆栗！随后这名冒冒失失的少女向大家介绍了自己——她叫诺玛，是一个宝物猎人（实际上就是盗贼），为了找宝石捅了怪物的窝，结果……

尽管诺玛死缠着要加入冒险的行列，但是三人坚决不同意。（这丫头明明是想利用他们……）不过当大家走到水晶森林出口的时候却发现去路被切断了。这时候诺玛发挥了自己作为魔法型爪术士的实力——用爪术打碎了水晶墙，开辟了道路。而威路却火冒三丈地说她破坏了珍贵的自然景观，为了避免再出现类似的情况，只好暂时把她监护起来。（汗……）就这样，四人的冒险队伍终于凑齐了。但是这是支什么样的队伍啊……

大家走出森林之后，顺着地下道一路前行。在走到一半的时候，众人发现那个黑翼男子把夏丽封闭在一个光球里，正带着她要离开！怎么能就这么放他走呢？塞内尔等人冲了上去！一番恶战之后，大家只和他打了个平手而已。这时遗迹船里发生了地震，一根石柱突然朝昏迷的夏丽砸了过去！黑翼人把夏丽推到了安全的地方，自己却被压在了石柱下面……

大家在惊讶之余，实在搞不明白这黑翼人为什么会这样做。夏丽好不容易才苏醒过来，塞内尔还没来得及问她几句，石柱下却发出了奇怪的声音。

那个黑翼人没有被砸死，反而顶开石柱逃走了。这时大家谈论到爪术和古代文明，谁知一个黑影在慢慢地向夏丽靠近……

海獭一族

这位不速之客自称是摩夫摩夫族的诗人，名叫皮波。（真是个奇怪的种族啊，怎么看怎么像是海獭啊……）在它（他？）的指引下，大家来到了摩夫摩夫族的村子，并且结识了它的哥哥丘波。原来摩夫摩夫族长期生活在与世隔绝的地下世界，虽然和人类接触不多，但是基本上相处得十分融洽。（人类见了它们一般都会把它们当宠物看待……）大家从海獭兄弟（为了方便暂且这么称呼吧，对不起了……）那里得到了走出地下通道的方法，于是让皮波和丘波带路，来到了地道出口。但是有一个摩夫摩夫族传说中的"长长恶魔"在那里等着他们……

在万分危急的时刻，诺玛等人打开了地道出口的大门，大家好不容易逃得性命，但是长长恶魔也跟了出来……但是它对阳光似乎很害怕，原来这个"恶魔"是一条蚯蚓啊！大家利用它怕光的习性消灭了它，为摩夫摩夫族除了一害。作为感谢，海獭兄弟把一对贝壳送给塞内尔和夏莉，这对贝壳可以使两个人的心灵发生感应，发出银色的光芒。



但是，塞内路依然对其他人怀着强烈的戒心。他趁大家不注意，自己带着夏丽跑了。结果刚跑到山头上，就遇到了侵袭山贼基地的那群红衣军队——他们原来是由某军事大国第三王子瓦茨拉夫率领的部队！瓦茨拉夫手下号称"铁三角"的三大将军——美拉尼、卡谢尔和史丁格都到这里准备伏击塞内尔和夏莉。尽管塞内路十分努力，但毕竟能力有限，美拉尼仅用了两三招就把他打败了。

夏丽向瓦茨拉夫求情，想用自己换取塞内路的安全。然而残忍的瓦茨拉夫并没有被她感动，反而指使手下把塞内路扔下了悬崖！

"不要啊——！！"夏丽的悲鸣划破了阴郁的天空，但是转瞬间就被沉闷的雷声掩盖了……

第二章 爱莫能助

Just out of Reach

劫后余生

不知过了多长时间，夏丽独自一人坐在瓦茨拉夫的牢房里。

"哥哥，你还活着吗……"看着手上发光的贝壳，夏丽心里暂时安定了下来。

"喂，喂……"一个幽幽的女声从隔壁传了过来，嗓音中透着几分疲惫和悲哀。

"你是谁……？"夏丽吓了一跳，急忙把耳朵凑到墙壁上。

"看来你是新来的啊，你也是'水之民'吧……我叫……菲妮莫尔……"隔壁的狱友对夏丽似乎很关心，但是这次邂逅很快被瓦茨拉夫的手下打断了。菲妮莫尔被拉到了拷问室……

与此同时。

"塞内路，醒醒！"

在一片昏昏沉沉中，塞内路听到一个熟悉的声音在呼唤他。这是谁的声音呢？

"拜托了，醒一醒吧！"这个声音仍然在回荡着，塞内路只感到脑袋像炸裂一样疼痛。

"给我醒过来！！！！！！"这一回的声音似乎太大，塞内路一个激灵醒过来了。他睁开眼睛，发现身边坐着一个不到10岁的小女孩。她叫哈丽特，到遗迹船上来找人的。没有办法，塞内路拖着疲惫不堪的身躯，带着哈丽特来到了灯台之街。

哈丽特要找的人其实正是威路。不知为什么，她对威路总是抱有一种奇怪的感情。不管那么多了，把哈丽特安顿在威路家后，塞内路碰上了无所事事的诺玛。由于威路不允许感情用事的塞内尔和他一起追查夏莉的下落，塞内路决定偷偷跟他去看个究竟。而诺玛一直惦记着夏莉发卡上的那颗宝石，于是决定助塞内路一臂之力。（什么境界……）就这样，二人决定先去喷泉广场打听一下情况，寻找一个叫"不可视的杰伊"的灵通人士。

然而杰伊却不在广场，倒是上次落败的费罗蒙歌唱团的团长卡奇斯在那里等着找塞内路报仇。但是当听说塞内路是为了兄妹之情而一时冲动之后，团长的态度一下子来了个180度的大转弯。他不但亲切地称呼塞内路为"兄弟"，而且还答应全力协助他。（虽说他目前也帮不上什么忙）而且许诺在找回夏莉之后给他奖赏——免费加入费罗蒙歌唱团的资格，不过依笔者之见还是算了吧……

凭海狂飙

塞内路和诺玛追踪威路来到内海港，不料威路和库罗耶已经乘船走了。好在一位热心的渔夫大叔给他们提供了另一艘船，二人才有机会追上威路他们。就在两艘船碰面的时候，塞内路发现威路那艘船的驾驶员正是上回在广场找他麻烦的小鬼。这小子又给塞内路出了个难题：两艘船来一个水上竞赛。结果塞内路的船发动机过热起火，船上三人差点葬身海底——没错，船上是有三个人，哈丽特藏在船舱里跟了过来。原来这艘船是她花钱租下来的，怪不得那位大叔那么慷慨……

塞内路修好了发动机，一行三人终于靠岸，却不见威路等人的踪影。无奈之下只好穿过列岩地带一路跟踪，却在半路上遇到了另外一位摩夫摩夫族的成员——波波，他是丘波和皮波的弟弟，因为潜水艇"波波二世号"试航沉没逃生而来。据他说，他遭到了一只"海羊"的可怕袭击，诺玛却不以为然，认为一只羊有什么好怕的。谁料这只"海羊"实际上是一条海生的巨型蚯蚓，波波说它是羊只是因为它会咩咩叫而已……

帮波波干掉"海羊"之后，塞内尔和诺玛终于追上了威路他们。可是威路等人也陷入了困

www. fhn. net

套——那个小鬼把他们诓到了这个荒岛上，并且叫了一群帮手来收拾他们——但是，这些帮手是……摩夫摩夫族的？此时小鬼终于亮明了自己的身份，原来他就是杰伊，遗迹船上消息第一灵通的情报专家。

毛细水道

杰伊带着塞内路和威路他们来到了摩夫摩夫族的居住地。这时候大家才知道原来威路是哈丽特的父亲，而且他今年才28岁！（28岁的大叔谁见过？这里就有一位）但是哈丽特一直对威路心怀怨恨，因为他本是大陆上的人，被流放之后就一直没有照顾哈丽特和她的母亲，甚至连哈丽特母亲的葬礼都没有参加……

这些清官难断的家务事暂时先放在一边，根据威路的请求，杰伊向大家提供了夏丽的下落：瓦茨拉夫要带她去雪花遗迹，他们必定会通过一条古代王国遗留下来的“毛细水道”，可以在那个地方埋伏，救出夏丽。大家经过一番整备后，立刻就出发了。

本来杰伊制订的营救计划是很周密的，一切都按照计划顺利进行。但就在即将营救的那一刻……

“弟兄们，报仇的时候到了！”蒙塞斯带着一群山贼冲了出来。他们也埋伏在这里，预备狠狠地打击瓦茨拉夫军一顿，没想到却给塞内路他们来了个措手不及。

经过一番周折，四人找到了逃亡中的夏丽和菲妮莫尔，但是他们在毛细水道的尽头遭遇了“铁三角”的伏击，美拉尼打开水闸，汹涌的急流吞没了塞内尔和库罗耶，威路和诺玛也被冲散……

塞内路奋力挣扎，把不会游泳的库利艾救上岸来。库利艾的弱点竟然暴露在她最瞧不起的塞内路面前，只好在着恼之余哀求塞内路不要向别人透露。塞内路答应了她的请求。随后威路和诺玛找到了他们。

就在这时，塞内路手上的贝壳发出了光。大家沿着踪迹来到了地下水道的一间小屋里，却只发现菲妮莫尔在那里，还有那个受了重伤的黑翼男子，他的名字叫瓦鲁塔……

第三章

命运的相会

A Fateful Encounter

光辉末裔

在毛细水道外面，菲妮莫尔用惊疑的眼神盯着救出自己的塞内路，她手里的贝壳闪着光。

“夏丽在哪里？”塞内路急切地向她追问。

“她……为了救我们，被瓦茨拉夫抓走了……”菲妮莫尔低下了头。几分钟前那一幕在她的脑海中回放着。

“他们要抓的是我，我把他们引开。拿着这个，”夏丽把贝壳交给菲妮莫尔，“然后心里一直默念着‘快来救我’，这样你就不会有事的。”

“可是……！瓦鲁达受了伤，我们两个根本跑不掉的啊！”菲妮莫尔的声音里充满了绝望。

“放心吧，哥哥一定会来救你们的！”夏丽握紧了菲妮莫尔的手，对她坚定地微笑着，“因为他是我的哥哥呀！我是不会看错的！”

“看来……你真像她说的那样……”菲妮莫尔低下头，把贝壳递给塞内路，“这个还给你吧。”

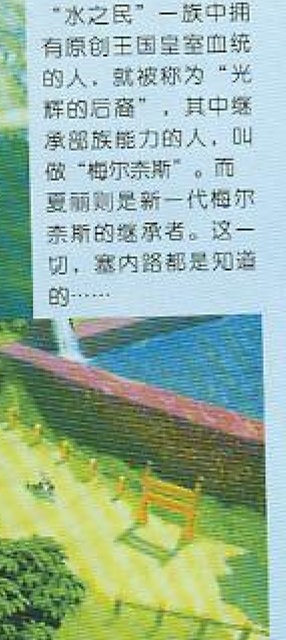
“夏丽……”塞内路叹了口气，向远方望去。他们会把夏丽带到哪里去呢？是雪花遗迹吗？

“呀啊！”正给瓦鲁达治疗的诺玛突然感到一阵冲击，瓦鲁达恢复了体力，突然纵身跃到空中，一把抓起了菲妮莫尔：“咱们走！”

“好~过分啊！”诺玛眼睁睁地看着他们两个远去，生气地说道：“与人家给你治好了伤，你居然连声谢谢都不说！”

“这就是……光辉一族的后代吗……？”威路望着远处，若有所思。

所谓光辉一族，是上古时代的“元创王国”公民的后裔。由于他们的头发会发光，所以一般把他们称作“煌发人”，但是他们自称“水之民”，把其他民族称作“陆上人”，并且具有强烈的排外心理。而“水之民”一族中拥有原创王国皇室血统的人，就被称为“光辉的后裔”，其中继承部族能力的人，叫做“梅尔赤斯”。而夏丽则是新一代梅尔赤斯的继承者。这一切，塞内路都是知道的……



潜水艇之旅

为了向瓦茨拉夫报仇，蒙塞斯也加入了塞内路的队伍。大家追踪瓦茨拉夫军的行迹，来到了雪花遗迹。但是遗迹门口有重兵把守，要强行突破是很困难的。这时杰伊说可以帮助他们，但是需要大家赌上自己的性命做代价才可以。眼下为了救人，也顾不得那么多了。大家经过巨大风洞来到了地底湖的内部，遇到了海鹏三兄弟的波波。波波说他试制的新潜水艇“波波三世号”还不能出航，因为现在潜水艇不沉没的机率只有十分之一（众人大汗……）怪不得杰伊说要大家赌上性命，原来是这么回事。波波说只要找到某种巨大生物的冠形犄角作为潜水艇的防御装置，就可以平安行驶了。地底湖坑道中到处都是巨兽的遗骨，于是大家去那里寻找犄角。

结果大家遇到了一件好事和一件坏事。好事是大家很快就找到了犄角，坏事是这犄角仍然长在一头巨大猛兽的脑袋上，而且那只猛兽看起来还很健康的样子。与虎谋皮是行不通的，大家只好拿拳头说话了。众人好不容易制服了猛兽，波波却说可以只取下它的犄角，反正这东西锯下之后还能长出来。（你以为这是鹿茸啊？）就这样，潜水艇的防御装置完成了。

第二天，大家准备出发去雪花遗迹。但是波波却把驾驶潜水艇的工作交给了塞内路。难道他们是想拿大家做潜水艇的人体实验吗？果然不出所料，刚刚航行到一半的时候，船体就开始漏水了！不会游泳的库利艾吓得晕了过去……幸亏塞内路的驾驶技术过硬，大家最终还是活着来到了雪花遗迹。（要说平安那是不可能的啦，船刚一靠岸就沉掉了）到达地点有两个门，其中一个通向遗迹深处，另外一个……居然就在雪花遗迹的入口附近？天啊！杰伊这厮为什么一开始不告诉大家这事？他果然是想拿塞内尔他们做人体实验……众人禁不住暴跳如雷，库利艾和蒙塞斯更是发誓要摆平了他。

重逢后的逃亡

收拾杰伊的事还是以后再说吧。众人赶到了雪花遗迹的最深处，发现瓦茨拉夫正在逼迫夏丽解读古代的碑文。而遗迹的巨大培养皿中封闭着一名煌发人少女，她的生命被瓦茨拉夫作为运转设施的能源。塞内尔认出了她，她是夏莉的姐姐，三年前被瓦茨拉夫军杀害的丝苔拉！而且，她也是塞内尔的心上人……

三年之前，夏丽和丝苔拉所在的村子遭到了瓦茨拉夫军的袭击，丝苔拉为了掩护夏丽，自己留下来和敌人周旋，结果受了重伤。塞内路当时明明看着她在自己怀中断了气，可是现在……她居然又出现在这里？原来重伤气绝的丝苔拉被瓦茨拉夫抓走，救活之后被作为人体实验的样本，这三年里，她受到种种非人的待遇，这些事情塞内路都不知道……

但是，现在是向瓦茨拉夫讨还丝苔拉和夏丽的时候了！然而瓦茨拉夫的实力太强大了，众

人们尽全力，双拳之下。（堂堂一国王子不用配剑，居然拿拳头当武器，真是一个莽夫。）最后还是夏丽用自己作为代价，给大家赢得了逃生的机会。

塞内路等人逃出了雪花遗迹，来到一片迷雾的森林中。这里是著名的“不归之林”，一般人在这里都会迷路而永远走不出去。但是蒙塞斯却把营地设在了这里。在他的指引下，大家赶到了山贼的临时营地。但是那里一片狼藉，原来铁三角中的卡谢尔和史丁格已经血洗了这里，蒙塞斯的同伴们都被他杀害了！悲愤交加的蒙塞斯在大家的劝阻之下，只好含恨撤退。

大家在森林出口消灭了一只怪物后，遇到了拦路的美拉尼和她的部下。此时瓦茨拉夫已经成功地升起了遗迹船的舰桥，一切都朝着最坏的方向发展。就在塞内路等人被敌兵包围，觉得走投无路的时候，只听几声闷响，前面的几个敌兵居然被身后的两个同伴解决掉了！这是怎么回事？

“他们是我的部下，装扮成敌兵的样子。”一位金发长者从林子里走了出来。塞内路认出了他，原来他是三年前夏丽村子里的族长茅利茨。他告诉大家，被瓦茨拉夫启动的是遗迹船上的巨大兵器“沧我炮”，假如不加阻止，后果将很严重。大家决定先和茅利茨一起到水之民的秘密营地商谈一下。

第四章 动乱的大地
The War-torn Land

食人遗迹

大家跟随茅利茨，来到了另一片森林。其实这里是一个村落，为了不被人发现，茅利茨用结界进行了伪装。他在会议室中向大家介绍了目前的情况：由于瓦茨拉夫已经启动了遗迹船的舰桥，并且要用夏丽和丝吞拉的力量发动威力巨大的沧我炮，这样做搞不好会把整个世界毁掉。为了阻止他们的野心，水之民决定和大陆中央的几个国家结盟。威路自荐担任递交同盟协议书的任务，但是拒绝让塞内路等人同行，理由是他们太容易冲动了。

当天晚上，塞内路睡不着觉，独自走出来散心，碰到了库利艾。两个人谈了许多交心的话，后来其他几个同伴也走了出来。第二天，大家坚决要加入同盟军，并且保证不再感情用事。威路大叔没办法，只好答应了这几个小鬼的请求，这时外面突然传来喧闹的声音，派去元创王国古墓取水晶的小队行动失败了。塞内路等人自告奋勇，决定前去把水晶取回来。但是……

按照宝物猎人的记录，那座古墓就是传说中的“食人遗迹”。尽管诺玛死活不肯去，但是既然已经答应，那就没什么好说的了。大家赶到遗迹里，发现并没有什么不正常的地方。好不容易走到遗迹深处。（这个坟是谁修的……真是太有水平了，估计盗墓的没找到棺材就累死了。）正当大家疲惫不堪的时候，一张大床出现在众人面前。诺玛想要在上面休息一下，但是周围的石像给人一中不祥的感觉。没错，这张床就是传说中吃人的怪物！

大家摆平那只怪物和它的“助手”之后，向前来到了水晶所在的墓穴深处。水晶是拿到了，但是蒙塞斯在墓穴的棺材中发现了……一个绝色美女？而且还是活的！她说自己是闲着无事在这里睡午觉的，（汗，哪有没事在棺材里睡觉的活人啊？不过她看上去也不像吸血鬼……）但是除了记得自己的名字叫格琉奈之外，什么都不记得了。没办法，大家只好带上这位失忆的大姐一起回去。众人在洞口遇到了瓦茨拉夫军的阻击，但是他们被……被一个奇怪机器人赶走了？大家带着这个机器人回到了茅利茨的营地。

众人在营地入口遇到了杰伊。库利艾二话不说上前要和他算账，看来她仍然没有忘记雪花遗迹那件事情。（所有人都不应该忘了啊）但是现在要以大局为重，何况杰伊是来帮忙的，大家一起去见茅利茨。塞内路问到机器人的事情，茅利茨解释说这个机器人是古代坟墓中的守卫，是水晶的能量把它启动的。在古墓中还有大量的机器卫兵，它们可以被用来作为对抗瓦茨拉夫军的有力武器。

作战前夜

消息灵通的杰伊担任了同盟军军事参谋的职务。他向大家解释说，遗迹船已经被瓦茨拉夫启动，现在正向着圣卡特里亚王国，也就是库利艾的国家行进。现在圣卡特里亚王国、源圣雷克桑利亚皇国和水之民结成了反瓦茨拉夫军事同盟。（这些个国家的名字真难记啊……）现在舰桥周围的湖水已经干涸，形成了一片平原。而瓦茨拉夫在舰桥附近部署了前线基地，同盟军的任务就是突破前线基地防线，到舰桥内救出夏丽她们。塞内路等人被编为特别游击队，代号为30小队，任务是潜入前线基地内部，作为内应，为大部队的进军提供帮助。战略部署完毕之后，大家回房间休息。

当天晚上，库利艾把塞内路约了出来，进行决战前的特训。二人在后山上拿很多怪物练了手，（可怜的怪物们……）随后赶来的蒙塞斯和诺玛也加入了训练的行列。

第二天，大家来到摩夫摩夫族居住的列岩地带，摩夫摩夫族居民已经转移到安全的地方。众人在那里等到天黑，然后，行动就要开始了……

突破前线

让大家意想不到的是，这次作战的指挥官，除了水之民的族长茅利茨之外，居然还有费罗蒙歌唱团的男女二人组！原来歌唱团的卡奇斯和伊莎贝拉本是源圣雷克桑利亚皇国近卫军的司令。这个国家的皇帝为了躲避瓦茨拉夫军的攻击，已经在遗迹船上隐居了多年。（没见过这么窝囊的皇帝……）而源圣雷克桑利亚皇国的士兵们也化装成普通居民，平时在遗迹船上居住，暗中则进行着昼夜不停的训练。现在，陆地和水中的人们团结起来，加上古墓中的机器人部队（汗……），向穷兵黩武的瓦茨拉夫提出了挑战！

30小队的任务是秘密潜入基地。只要避过把守敌兵的视线，一直前进就没有问题了。这些敌兵的视角只有前方一条直线，而且只能看到近处一段距离，（还不如MGS里的小兵呢，人家的视角好歹是锥形的）所以避起来问题应该不大。

大家七绕八绕来到了前线基地的门口，干掉守备之后，反瓦茨拉夫同盟的大军猛然发动攻势，向着前线基地杀了过来！敌人薄弱的防线一下子乱了阵脚，陷入混战之中。

30小队前进的路上不时会遇到敌人，有时候还会落进敌人设下的地雷阵和陷阱里。在连续恶战之后，我方的卫生兵会给大家补充体力。大家一鼓作气来到了舰桥前平原，这时摩夫摩夫族也来助战了。但是它们在体力上不占优势，为了不让它们做无谓的牺牲，杰伊决定代替他们出战。

塞内路一行来到了舰桥内部。美拉尼在那里等着他们。现在不能耽误时间，救人是最重要的。何况救不出夏丽的话，沧我炮一旦发射，后果就不堪设想了。杰伊用计摆脱了美拉尼的纠缠，大家继续向舰桥内部行进。谁知道美拉尼带着手下绕道赶在了大家前面。没有办法，只好先对付她了。（这个角色真是恶心，讲话的声音变态不说，化妆都化得这么难看，做女人做到她这个份儿上，真是失败啊……）

号称铁三角之一的美拉尼倒在了众人脚下，敌人的士气受到了很大打击。大家继续向前赶路，拦在前面的是铁三角的二号人物，曾经杀害蒙塞斯伙伴的卡谢尔。这个卑鄙小人居然躲在暗地里埋伏大家，还会使用分身术，但是他的把戏都被杰伊一一揭穿了。黔驴技穷的卡谢尔只好乖乖地和众人交手，这家伙根本就不擅长光明正大地作战，不一会儿也被干掉了。

接下来是铁三角中最强悍的史丁格。面对当年杀害自己父母的仇人，库利艾眼中闪出了复仇的怒火！虽然他的剑技十分强大，但是一对四毕竟不是对手。他在失败之后并没有死，而是借助机关跑掉了……现在也顾不上追他，大家继续向舰桥高处行进。

重逢后的离别

就这样，想拯救夏丽和丝吞拉的塞内路，以保护自己祖国为己任的库利艾，担任保安官的

威路，维护遗迹船和平的杰伊，为同伴复仇的蒙泰斯，以及想得到夏丽那块宝石的诺玛（汗），大家怀着同样崇高的理想（最后一人除外），向着同一个目的地前进。

在解开了拦路的机关后，众人赶到了舰桥顶端。然而为时已晚，瓦茨拉夫已经用丝苔拉的能量发动了沧我炮，圣卡特里亚王国最高的山峰瞬间就被炮火削成了平地！仇人就在眼前，看着奄奄一息的丝苔拉和夏丽，塞内路再也无法抑制心中的怒火，复仇的时候终于到了！

众人经过多次战斗的磨砺，实力早已经今非昔比。恶贯满盈的瓦茨拉夫王子被杀死了，但是他用最后一点力量按动了沧我炮的发射装置。圣卡特里亚的王都即将毁于一旦！虽然夏丽努力想抑制住巨炮的能量，但是也失败了……

就在这千钧一发的时刻，倒在地上的丝苔拉身上发出了金色的光芒，化做一只神鸟，将沧我炮的炮火硬生生地拦了下来。而她却耗尽了自己最后一点气力，虽然终于睁开了眼睛，但是生命却一丝一丝地离她而去……塞内路把她抱在怀里，突然明白了之前的一切！

为什么塞内路和夏丽来到遗迹船的时候，岛中央会升起一道巨大的光柱？

为什么塞内路从山崖上坠下的时候，会平安无事地着陆？

为什么在雪花遗迹中，塞内路生命最危险的时刻，有一道金光保护了他？

这一切都是丝苔拉在暗中做的。自从被瓦茨拉夫掳去之后，虽然每天承受着非人的折磨，但是她始终没有放弃心中的信念，那就是不惜牺牲自己的一切，保护塞内路和夏丽！

现在，丝苔拉终于得到了自由，然而一切都已经晚了。尽管夏丽想用自己的宝石拯救姐姐的生命，但是一切都无济于事，丝苔拉，塞内路的心上人，就这样走了……

瓦茨拉夫的部队随着王子的殒命而土崩瓦解，遗迹船也停了下来。在陆上人和水之民的共同努力下，和平终于回到了这个世界上。但是，故事就这么结束了吗……？

第五章 觉醒 Awakening

授勋

战争结束之后，过了两个星期的时间。在一个风和日丽的上午，灯台之街的墓园里面，塞内路守护在一座新坟前边。那里面长眠的正是他所爱的人，为了拯救世界而牺牲自己生命的丝苔拉。

“丝苔拉姐姐，你为了我们，牺牲了自己，我们永远不会忘记你的。谢谢你，真的谢谢你……”威路的小女儿哈丽特站在塞内路旁边，把一束鲜花放在墓前。

“好了，一切都过去了，今天还有很多事情要做，快，那个人找你有事情！”哈丽特拽着塞内路的胳膊。塞内路当然知道她所说的“那个人”究竟是谁——当然是威路，哈丽特一直不肯承认的父亲了。（好失败的大叔呀……）

两人来到威路的住处，他把一颗王国的荣誉勋章给了塞内路，并且拜托他去把其余的勋章转交给其他30小队的成员。这种跑腿的活儿你自己为什么不去啊，塞内路很不情愿地接受了这个差使。

先从最好找的人开始吧。塞内路在旅店里找到了正在和店主争吵的诺玛，她居然想要以英雄的名义强行逼迫店老板给她一个月5G的租金待遇。（大汗……在这里住一晚都要100G，一个月5G简直就是打劫嘛……）随后在医院门口见到了出院的库利艾，（上次作战她似乎没受什么重伤呀）以及在镇子北边扎营的蒙塞斯。蒙塞斯把勋章拿去给猫做了装饰物。（山贼果然对官府的封赏不感兴趣）他的部下虽然遭受了袭击，但因为得到史丁格的伤药而保住了性命。难道说那个假面骑士并不是坏人？不过他现在已经是在逃的瓦茨拉夫军战犯了……

大家回到威路的住所，杰伊好像在那里偷听些什么。塞内路把勋章给了他，这时里屋的门打开了，一个盛气凌人的家伙走了出来。他是圣卡特里亚王国的骑士团长，一副牛哄哄的样子，刁难了库利艾几句就走了。威路说圣卡特里亚王国的国王给水之民的族长写了亲笔信，差他给送过去。借住在这里的菲妮莫尔提议要大家一起去看看夏丽，众人愉快地同意了。




水乡之行

大家来到了水之民的村子，迎接他们的是族长茅利茨和卫队长瓦鲁塔。威路转交给茅利茨的信中谈到了水之民的安排和遗迹船的事情。自从瓦茨拉夫被消灭之后，许多国家都盯上了威力巨大的沧我炮，从而引发了遗迹船的主权归属问题。抛开这些无聊的政治不谈，大家想见一见夏丽，但是卫兵说她近日事物繁忙，抽不出身来，众人无奈，很遗憾地到安排的地方去休息了。

菲妮莫尔知道夏丽有心事，于是偷偷地找她去谈话。在得知夏丽不好意思去见自己暗恋的塞内路时，她就鼓励夏丽主动地去向心中的“哥哥”告白。

就这样，夏丽通过菲妮莫尔，在晚上把塞内路约了出来。在皎洁的月光之下，夏丽和这个没有血缘关系的“哥哥”站在一起，心里充满了愿望。

而塞内路看着和自己同甘共苦整整三年的“妹妹”，心里想的也是同样一件事情。但是，自己是陆上人，和这个水之民的“神女候选人”，能够有结果吗？

“哥哥，其实我对你……”夏丽依偎在塞内路怀里，正要说出埋藏在自己内心的话语的时候，却被塞内路打断了：“对不起，我其实……想一生都陪伴着丝苔拉的……”

夏丽低下了头。原来姐姐在塞内路心中的地位，始终是无人可以替代的吗？这场约会虽然有一个浪漫的开始，但最后还是遗憾地收场了。

隐秘城寨

第二天，瓦鲁塔通知大家，在原瓦茨拉夫军的隐秘城寨发现了他们的残党，假面骑士史丁格很可能就在其中。复仇心切的库利艾抢着要去那里，没办法，所谓除恶务尽，大家只好跟着他一起上路了。

这座隐秘城寨里面都是牢房，到处残留着卫



腥的气息。这里就是瓦茨拉夫军的秘密研究所，这些年来一直在拿水之民进行惨无人道的人体实验！地牢里到处都被封锁着，大家在牢房中找到钥匙，一步步深入到最里层。

大家找到了最里面，却并没有发现任何瓦茨拉夫军的痕迹。这时候瓦鲁塔的眼中闪现出一股杀意，原来这里根本就没有什么瓦茨拉夫的人，他只是把大家骗到了这里！

“你为什么要这样？”塞内路始终不明白，大家对他一直很友善，但是为什么他一直对大家抱有这么深的敌意？

“你难道不明白吗？这些年来，你们陆上人对我们这些水之民下了多少毒手？”瓦鲁塔指着基地里的《梅尔奈斯捕获作战报告书》仇恨地瞪着大家：“现在你们又想打夏丽的主意吗？”

“可是……可是那些坏事不是我们做的呀！”蒙塞斯也是一片茫然：“我们不是并肩作战，一起对付瓦茨拉夫他们吗？”

“你们这些陆上人，没有一个好东西！”瓦鲁塔对于众人的解释充耳不闻，“原先没机会收拾你们，今天这里就是你们的葬身之地！觉悟吧！”

就在这时，一个手下跑了进来，对瓦鲁塔耳语了几句什么。似乎夏丽那里出了什么事，他扔下塞内路等人跑掉了。

原来今天正是夏丽完成“梅尔奈斯托生仪式”的日子，水之民都去了“望海之祭坛”。瓦鲁塔把大家骗到地牢里就是为了不让他们妨碍夏丽，因为夏丽一旦变成梅尔奈斯的话，就会丧失以前的自我。现在事不宜迟，众人向着望海之祭坛赶去！

夏丽的觉醒

大家赶到了祭坛，却遇到了水之民操纵的怪兽的攻击。干掉拦路的怪兽之后，大家赶到了祭坛上。但是他们看到了什么呀！

原先在威路家见过的那个骑士团长站在那里，手中的长剑沾满了鲜血；而地上倒下的都是水之民的尸体，而且菲妮莫尔也躺在那里！夏丽呆呆地站在祭坛上，脸上没有一丝表情……

——就在几分钟之前。

“我是圣卡特里亚王国骑士团长，奉国王陛下之命，逮捕协助瓦茨拉夫军发动战争的战犯夏丽！”骑士团长耀武扬威地拿着国王的诏书，向水之民宣读。这是多么冠冕堂皇的借口啊！

“什么？我犯了什么罪？”夏丽面对突如其来的打击，一下子反应不过来。

“没有你的能量，我们王国会遭到沧我炮的攻击吗？你简直罪不可恕！”骑士团长蛮横地上前去扯夏丽的手。几个水之民挡在他前面，却都倒在了士兵的剑下。

“怎么？还有女人吗？敢冲撞我们的话，下场是一样的！”骑士团长举剑指向一个水之民的女子，眼中露出乖戾的神色。

“不要伤害她！”夏丽挡在了那女子的前面。

“找死！”骑士团长一剑向夏丽刺了过去！

“不要！”菲妮莫尔突然扑上前来，用自己的身体保护了夏丽，她自己却被长剑穿透了！

“怎么会这样……”夏丽抱着倒下的菲妮莫尔，泣不成声。这是她这些年来，交到的唯一的朋友啊！突然之间，巨大的悲伤转化成猛烈的愤怒，夏丽身上隐藏的梅尔奈斯之力爆发了，几个士兵被她用魔法打倒在地上。然后，塞内路他们就来了。

“明白了吗？这就是你们陆上人的所作所为！”瓦里鲁指着菲妮莫尔和其他水之民的尸体，愤怒地指着来迟一步的塞内路他们。

“可是，可是……怎么会……”库利艾看着面前这个道貌岸然的骑士，惊讶得说不出话来。

“库利艾，你还站在那里干什么？你这个下





级骑士！我现在命令你，快点把这些发光的怪物逮捕！”骑士团长似乎听说过这些人的事迹，以为捞到了救命稻草，立刻又变得神气起来。

“可恶！你们根本没把我们当成人！你们这些陆上人，果然没有一个好东西！”瓦里鲁指着塞内路的鼻子骂道。

“是吗？”塞内路走到骑士团长跟前，一拳打倒了他：“这就是我的回答！夏丽！”

“不要这么称呼我！”夏丽脸上只剩下愤怒和庄严的表情：“我已经不再是你身边的小妹妹了！”

“夏丽！你怎么……”没等塞内路再说些什么，夏丽把手一挥，塞内路等人都瘫坐在地上！而且……他们的力量都消失了……

“……你们这些邪恶的陆上人，没有资格得到沧我的恩惠。”夏丽对他们说道。

“太好了，这一天终于到来了……！”呆在一旁的茅利茨突然大笑起来：“新的梅尔奈斯，我们水之民族的希望，终于诞生了！”

就在塞内路等人觉得自己必死无疑的时候，一阵狂风刮了过来，他们都被卷走了……

“刚才那阵风是什么？是谁在帮助他们？”瓦里鲁不解地向夏丽问道。

“不清楚。但是他们已经不能再使用沧我的力量了……现在咱们走吧，在完成我的任务之前，我还有一件事情要做。”夏丽低下身子，抱起菲妮莫尔的遗体：“咱们把她安葬了吧……”

绝望中的希望

大家虽然从祭坛上捡回一条性命，但是接下来的形势依然严峻。首先，所有的人，包括遗迹船上的爪术师们，都失去了使用爪术的能力；其次，夏丽和茅利茨他们已经准备发动沧我炮，对大陆实施袭击；再次……就是在祭坛上屠杀水之民的那个骑士团长，逃命之后又找到了塞内路他们……

“库利艾！你姐敌帮助战犯，现在我要以反逆罪逮捕你！”这个只知道狐假虎威的骑士团长看到众人都失去了爪术，居然想落井下石。真是个十足的小人。

“可恶……”塞内路举起了拳头：“那天打你的人可是我！你抓她干什么？”

“臭小子，你以为你不站出来，我就不抓你了吗？来人……”还不等骑士团长发号施令，只听远处传来一个熟悉的声音：“对于破坏这里规矩的家伙，只有用正义的铁锤来应对！”

那是……费罗蒙歌唱团的团长卡奇斯？不，应该是源圣雷克桑利亚皇国近卫军司令卡奇斯才对！不过这回他只带着歌唱团的人们，一通暴揍就把这个外强中干的骑士团长解决了。

事情暂时得到了平息。但是怎么才能阻止夏丽的进攻呢？现在所有的陆上人都被水之民当成了敌人……

这时蒙塞斯的部下报告说，镇子的灯台大门打开了。这座灯台是古代元创王国的遗物，自从镇子建起之后就没有打开过。难道说……大家最后的希望就在那下面？众人带着沉重的心情，向着灯台出发了。

第六章 沉沦之地

The Fallen Lands

四座遗迹

众人乘登台的电梯下到最底层，惊异地发现面前是一个有山有海的地方。难道在这个遗迹船的里面，还有一个世界吗？这里的大地一片平静，难道就是传说的“沉沦之地”？大家在这时发现自己的爪术奇迹般地恢复了。看来夏丽的结界是影响不到这里的。

要明白水之民和陆上人的恩怨，首先要从“沧我”这个东西说起。在水之民的字典中，“沧我”指的是“海洋的意志”。水之民族历来都是崇尚大海的。而大家的爪术也来自大海的力量。而地下世界的沧我似乎和地上的沧我不同，大家都觉得冥冥之中有什么在等着它们……在“沉沦之地”中“寂静沧我”的指引下，塞内路等人决定前往幻象中的场所去看一看。这时候格琉奈说自己也会爪术，可以帮忙，于是她也加入了冒险的行列。（塞内路：我的大姐啊，你会爪术怎么不早说啊？早知如此当初打前线基地的时候就叫上你了！格琉奈：你当初没问，人家也就没说嘛！众倒……）



出现在大家脑海中的是一片火光中的遗迹。大家按照记忆中的景象找到了那里，发现入口处有一道断崖，根本就过不去。而眼前的装置看起来又十分复杂，不知道怎么才能操作。心烦意乱的诺玛朝那装置踹了一脚，结果大家眼前出现了一道光梯……原来科技就是这么简单。

火之遗迹的内部如同熔炉一般炎热。大家在迷宫中先后发现了四颗水晶，塞内路和库利艾连贯起来之后组成了一组景象：大地迸裂，遗迹船逐渐显出它的形态。这是传说中的“大沉陷”中的景象吗？

所谓“大沉陷”，指的是许多年前人类历史上的一次大灾难。一半的陆地都沉陷到海水之下，遇难者不计其数。据说水之民的元创王国也是在“大沉陷”中灭亡的。从这些景象来看，难道……元创王国本来在大陆上？难道水之民也是大陆上出身的人吗？

消灭了迷宫中的怪物之后，大家得到了一块古代的石板，然后回到了海边。众人发现那里已经搭起了一座宿营地，原来波波他们担心塞内路等人的安全，主动来这里帮忙了。（这些可爱的摩夫摩夫族的小朋友们，在游戏里可帮了大家不少忙啊！）

接下来，大家又受到了寂静沧我的指引，先后造访了寒冷的冰之遗迹、闷热的雷之遗迹和四季温暖如春的大地之遗迹。塞内路和库利艾共同破解了水晶的秘密，大家又得到了三块石板。根据大家得到的情报，一个完整的故事终于出现在大家面前：

在很多年之前，一个巨大的长方形“陨石”从天而降，在落地的时候引发了巨大的海啸，同时造成的冲击使陆地上的能量失去了平衡，有一半大陆因此而沉陷到地下。而那个长方形的天体在落地之后则形成了现在的遗迹船。如此看来，在遗迹船上开创“元创王国”的煌发人——也就是水之民，原本是来自外太空的种族吗？这种假说现在还不能成立。

沧我的力量

正当大家百思不得其解的时候，在东方的海边出现了一道光辉。这是沧我的意志在召唤大家吗？众人赶到了海边，发现一块巨大的石碑倒在地上，上面有四个洞。再想想那四块石板……只要把石板按照一定的顺序摆好，就能够和沧我对话了吗？

目前没有别的办法，也只好试试看了。果然，在石板拼好之后，沧我的意志出现了，原先平静的海水散发出异样的光芒。

“这……这是传说中圣爪术的力量！”蒙塞斯欣喜若狂地喊了起来：“沧我！现在请你把圣爪术传授给我们吧！”

就这样，每个人都向沧我吐露了自己的心声。最后大家都得到了沧我的力量，只有塞内路除外。这是怎么回事？

当天晚上，塞内路一个人在海边营地附近生闷气。库利艾找到了他。

“塞内路，这是怎么回事？你不是为了救夏丽才向沧我寻求力量的吗？你心里是怎么想的？”库利艾不解地向塞内路问道。

“其实……你记得那本《梅尔奈斯捕获作战书》吗？那上面负责行动的人员中，也有我的名字……”塞内路陷入了回忆中：“当时我是个孤儿，被瓦茨拉夫的军队强行征走了。他们认为我这个小孩子应该不会引起水之民的注意，就让我去刺探消息。我伪装成遇难的人，被水之民收留了下来……”

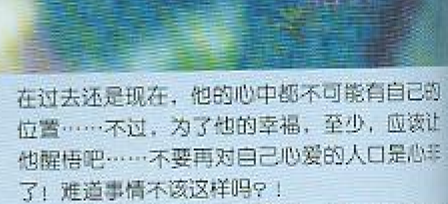
“当时丝苔拉和夏丽和我生活在一起，渐渐地，我觉得她们不像是坏人，就放弃了这个计划。但是，三年前的一天，夏丽的‘梅尔奈斯托生仪式’失败了，她病得很厉害，为了给她找药材，我和丝苔拉一起出了村子，谁知道，我被军队的人盯上了……”

“后来他们顺着我的踪迹找到了村子的位置，偷袭了村子。丝苔拉为了掩护我和夏丽，就……我带着夏丽逃到了一个僻静的地方，随后我就去做海员挣钱维生，夏丽就是从那个时候开始成为我的‘妹妹’的。”

“其实，我对夏丽也……但是我不能这么做。为了她……咱们去找水之民的那天晚上，她曾经向我表白心迹，但是，我拒绝了她。其实我也不想……”

“好了，我已经明白了。”库利艾站了起来，一把抓住了塞内路的衣襟：“你难道不明白吗？这就是你没有得到沧我之力的原因！你心中不应该隐瞒，有什么话，为什么不向夏丽直说呢！”

“啪！”库利艾打了塞内路一个耳光，其实她的心里也是酸酸的。经过这么长时间的冒险，她其实已经喜欢上眼前这个人了。但是，无论



在过去还是现在，他的心中都不可能有自己的位置……不过，为了他的幸福，至少，应该让他醒悟吧……不要再对自己心爱的人口是心非了！难道事情不该这样吗？！

“我明白了！我要去找夏丽，把一切都告诉她！”塞内路下定了决心。就在这时，他的双手闪出了光芒！是的，沧我已经认可了他的力量，现在，是时候了！

大家都得到了沧我之力，但是情况依然严峻：现在的夏丽在蜃气楼宫殿，作为梅尔奈斯，想要用自己的力量发动新的大沉陷，以实现地上那个“猛烈的沧我”的意志——肃清地上不觉悟的人类，重新开创一个只有水中人的世界！现在必须赶到那座宫殿，但是除了地下水道，似乎没有别的路可走。不过……

这时候还是波波三兄弟给大家提供了帮助……他们在打洞的时候偶然发现了古代科技的结晶……地下列车！（游戏中是什么时代啊？那时候怎么还没有地铁？）大家乘上列车，向蜃气楼宫殿进发！

第七章 蔚蓝的光辉
Shining Blue

蜃气楼宫殿

夏丽所在的宫殿周围是一片雾气，仿佛在一片海市蜃楼之中。但是宫殿里似乎没有什么难走的道路，大家很快就找到了夏丽所在的房间。瓦鲁塔挡在前面，对这个始终不肯认同陆上人的极端民族主义分子，就让他知道什么是人民的力量吧。（汗……他对陆上人的态度有点像以色列右翼对巴勒斯坦的态度一样……）

以前的瓦鲁塔十分强大，然而这一次，经过千锤百炼的塞内路等人，已经是今非昔比了，他很快就败下阵来。但是宫殿中的夏丽已经变成了梅尔奈斯，她的力量强大得可怕……而且她听不进任何人的话。

“夏丽，我可以到你跟前吗？你能看看我吗？”塞内路向她喊道。夏丽点了点头。

“好了，不要再过来了！”夏丽看到塞内路走到自己跟前，又恢复了生硬的表情：“再对你说一次：我已经不是你以前的妹妹了！”

“是的！所以我才到这里来的！”塞内路对她说道：“我们不再是兄妹，只是两个普通人而已。这样的话，你愿意和我一起生活吗？”

夏丽的眼神中闪过一丝犹豫：“那么……姐姐呢？”

“我是不会忘记她的，但是，那也只是回忆而已。”塞内路抛弃了所有的羞怯，大胆地向夏丽告白：“现在对我来说，最重要的人，是你！夏丽！”

“……你这句话，我在三年前，不，还在那之前的时候，就很想听你说了。”夏丽似乎失去了斗志，低下头来：“虽然我总是告诫自己这样做不可以，但是心里还是经常这样想……谢谢你……”

“哦，成功了吗？”蒙塞斯高兴地挥了挥手。

“可是，现在的我，只想完成自己的任务而已。”夏丽说完之后，重新发动了能量。

“夏丽，为什么会这样！”塞内路痛苦地喊道。难道刚才的话，她都没有听进去吗？

“因为，我是被选中的，梅尔奈丝的继承人啊。”夏丽无奈地举起了手：“如果你们想阻止大沉陷的话，那就只有除掉我了。”

“梅尔奈丝，干得好！他们就交给我好了，你把塞内路干掉！”瓦鲁塔硬撑着身体，拦在了众人面前！

“为什么……为什么你还不动手？”夏丽看到塞内路在那里不动，脸上闪过一丝焦急：“我可是认真的！不要再在这里开玩笑了！”

“没有用的，”塞内路收起了拳：“对我来说，无论你变成什么样子，夏丽永远是夏丽……”

“不要过来！不然我就格杀勿论！”夏丽挥动着手臂，但是她的能量却消失了：“为什么？为什么我的力量……怎么会这样？！”

“夏丽，回来吧……”塞内路向她伸出了手。

“慢着！梅尔奈丝，你不能听他的话！”茅利茨突然在这个时候出现了：“他欺骗了你！这个塞内路・库里奇，原本是瓦茨拉夫的手下！三年前村子的惨祸，也是他一手引起的！”

所有的人都大吃了一惊，只有塞内路和库利艾除外。

“塞内路和丝蓓拉联手背叛了大家，出卖了村子！我是有证人的！”

“这事和丝蓓拉没有关系！不要把她也扯上！”塞内路才发现原来茅利茨是这么卑鄙的人。

“这事是真的吗？回答我，哥哥！”夏丽的神色一下子变了。

“这……”塞内路无言以对：“是的，事情确实是这样的……”

“这么说，只有我不知道吗？这些事情你一直瞒着我，一定很痛苦吧？”

“可是，这个……”

“我一直以为我是理解哥哥的，现在看来我错了。”夏丽无奈地叹了口气：“这也没有办法。我是水之民，而哥哥你是陆上人，所以你始终不能理解我啊……为什么水之民和陆上人会变成这样……为什么我们会在一起……”说着说着，她的脸色变的越来越阴郁。

“夏丽……！”不等塞内路辩解些什么，夏丽身上突然闪出光芒，梅尔奈丝又一次复活了！

“再见了，哥哥……”只见一道白光之后，夏丽和茅利茨他们都不见了。

众人赶到外面，只见一条光柱冲天而起，水之民毁灭世界的最后设施——巨塔光迹翼终于出现了！

虽然塞内路没有成功说服夏丽，但是大家也明白了：其实夏丽自己也并不想毁灭这个世界，现在大家要做的，就是帮她找回自我，但是……怎么才能到达光迹翼呢？

这时波波三兄弟又赶来了。他们说，从灯台乘坐列车经过“通天轨道”就可以到达那里，现在需要一个晚上的时间才能打通光迹翼的道路，杰伊留下来帮助他们整修，大家乘坐电梯回到了地面上。

明天就要进行最后的决战了。在这之前，每个人都处理了自己的一些私事。随后众人来到喷泉广场，召开了盛大的饯行宴会。歌唱团的各位活跃成员登台献艺，一切都显得那么欢快融洽。而此时塞内路的心情却很沉重：假如这一次不能成功的话，面临毁灭的，将不止是这七个人的生命……

最终决战

大家乘坐列车来到了光迹翼。这里和蜃气楼宫殿不同，道路十分曲折难走。瓦鲁塔果然在夏丽的房间之前等着他们。他的身体已经支撑不住了，但是他操纵的巨大防卫机器人并不是吃素的。好在机器就是机器，很快就被大家收拾掉了。瓦鲁塔也终于彻底倒下了。他在最后的时刻仍然抓着塞内路不肯放手，他的心里在想些什么呢？是怨恨，是不甘，还是嫉妒呢？

在最后的大殿中，茅利茨阻拦着众人的去路，虽然他会变身一次，也仍然无法阻止大家的力量。（本来这把老骨头就不禁打……）

可是，现在的夏丽又恢复了梅尔奈丝的样子。所有人都被她的结界制住了，根本就动弹不得。而周围开始震动起来……难道说，大沉陷已经开始了吗？

茅利茨仍然没有死，他告诉大家，其实水之民是这个星球的原住民，而陆地上的人们都是后来才来的。遗迹船和沧我炮都不是水之民制造的东西，要不然为什么沧我炮会用水之民的生命作为发射的来源呢？这个星球上本来只有水，陆地的出现是用沧我炮和无数水之民的生命作为代价换来的！所以只有用猛烈的海水淹没陆地，把所有的空间还给水之民，才能够使愤怒的“猛烈沧我”归于沉寂！上一次的大沉陷，正是由梅尔奈丝牺牲了自己的生命换来的结果！

大家都被这一切惊得目瞪口呆：原来真正的侵入者不是水之民，而是他们这些陆上人的祖先！大家为这些事情感到羞愧不已。但是……这些过去的血债，就一定要由后代们来偿还吗？

“不对！夏丽就是夏丽！”就在这时候，塞内路克服了夏丽的阻挡，艰难地向她走去！其余的伙伴们也把自己的力量传递给他，打开了他身上的结界。就这样，塞内路终于到了夏丽跟前，一把抱住了她：“夏丽，我相信你……”

夏丽心里最后的屏障终于被打破了。她找回了自我，但是，就在大家要庆贺的时候……

“夏丽！你这个水之民的叛徒！为了完成愤怒沧我的意志，我现在先杀了你们做血祭！”茅利茨出现在梅尔奈丝的位置上。

“猛烈的沧我”借助他的身体，重新启动了大沉陷的进程！大家知道自己的对手多么强大，但是对它也只有一战了！大家从“寂静的沧我”那里获得了能量，携手向着茅利茨冲了过去！

一切终于结束了。大家向外面的海面望去，只见平静的大海一片蔚蓝，就像一片凝结的水晶一样美丽。

“哥哥，你没事吧？”夏丽关切地问着塞内路。

“没什么……”塞内路说着，身子却歪向一边，朝海中栽了下去……

“不要啊————！”夏丽的声音渐渐在塞内路耳中模糊了。

“对不起，夏丽，我说自己的身体没什么，是骗你的……”塞内路感到的意识渐渐消失了：“那是……”

夏丽也跳到了水中，和塞内路紧紧抱在一起！

“哥哥，你知道吗？水之民的合泳仪式……”那是在水之民举行婚礼的时候，由一对新人表演的仪式。在沧我之力的帮助下，塞内路回复了体力，和夏丽一起朝水面游上去，游上去……

尾声

夏丽和塞内路与大家会合，回到了灯台之街。大家举行了盛大的狂欢宴会。而水之民则在族长茅利茨的带领下，（这家伙真是老当益壮啊……挨了这么多打居然还没死，难道是属蟑螂的？）和陆上人达成了和平协议，两个不同的种族在互相谅解，互相反省的基础上，建立了面向未来的伙伴关系。威路继续担任着城市的保安官；蒙塞斯仍然享受着无拘无束的生活；诺玛为了找寻名为“永恒之光”的宝石，接着在四处冒险寻宝；杰伊则和摩夫摩夫族一起过着平淡而丰富多彩的日子。做为一个水之民，夏丽和她的陆上人“哥哥”继续生活在一起。以后的生活会是个什么样子呢？这个答案，也许只有他们自己才知道……

□文责/猴子









10年前的经典名作如今借着SEGA2500廉价版系列终于得到了重生，游戏完全再现了当年宏大的场景和独到的战略感觉。虽然加入了部分要素，但作品整体还是以怀旧为主，适合老玩家重温旧梦。

PS2	本刊译名：龙之力量			
战略模拟	SEGA	2005.8.15	2500日元	14水
	DVD-ROM	已发	1人	12岁以上

~STORY~

在很久以前，这片大陆还是一个富饶且充满生气的地方。女神保护着这里的人民，人们世代在这里生活，依靠自己辛勤的劳动度过着幸福的生活。一切的一切都是那么宁静而安详，就连神殿里的女神像似乎也面露微笑满足于这个大陆的现状。但和平总是孕育着不安定，此时邪神出现了，依靠强大的暗黑力量，他集结了大批魔物肆虐人间。神殿被破坏，女神像也在战火中摇摇欲坠。邪神所到之处无人生还。痛苦的人们在烈火中被邪神斩杀，那些残存的人们逃到神殿里祈求女神的庇护，但迎接他们的仍是残忍的虐杀……

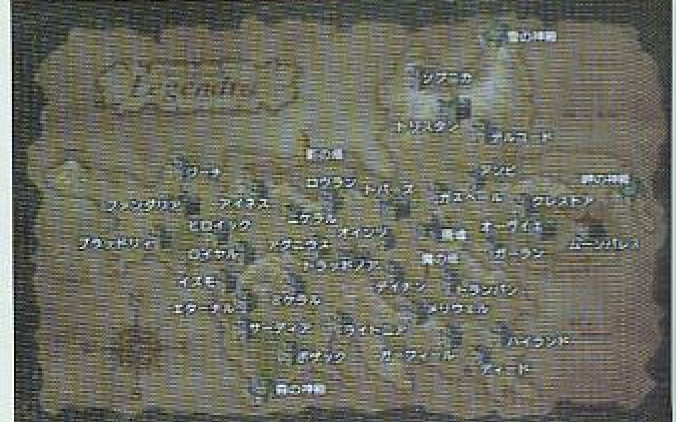
女神在流泪，人们已放弃一切希望。这时神殿突然崩现一道光芒，星龙出现了!星龙与邪神展开了拼死较量，争斗之时天昏地暗，在混沌之中人们也不知道这场争斗经过了多长时间。争斗结束后天空逐渐放晴大地又恢复了生气。邪神和星龙都已不知去向，只是天空中闪烁着8颗星星。

此后人们世代相传，每当邪恶出现之时代替圣龙的星龙8战士就会出现帮助人们战胜邪恶。无论这片大陆发生什么，人们都相信，传说中的星龙8战士一定会出现……





作为SEGA2500系列的一部作品，本作受到的关注是非常高的。早在1996年，SS上推出的本作就以独特的魅力掀起一阵狂潮，当年很多玩家都被作品深深吸引，97年PC上出现的“三国英雄传”在当年被PC玩家奉为神作，但系统很明显地借鉴了本作的很多设定。后几年推出的作品续作也同样受到了很多玩家的推崇，足见这个系列在玩家心目中非常高的地位。当年玩过本作的人确实不在少数，而且着实有很多人痴迷于此。虽然当年游戏的受众群体非常大，而且不乏精通得道者，但当时都是口传心述，基本上没有什么资料流传下来，造成了现在想寻找一篇资料攻略都非常困难的状况。虽说新版本在系统上并没有什么变化，但更增加了更多武将，由原来的400人左右增加到600人左右，加上SS版本发售至今已有9年时间，所以我们认为还是有必要对本作做一下详细的介绍的，毕竟作品不仅是一个时代的象征，本身的游戏水准也是非常高的。考虑到作品的剧情发展比较单调，本文将以战略介绍和资料为主，方便新老玩家攻略。



基本系统

游戏和所有的SLG一样，分为内政部分和战斗部分。话虽是这么说，本作却显出了非凡的“SEGA气息”，具体地说那就是内政部分非常简单，基本就是闭着眼睛撞大运，没有什么要花费太多心思的；相反战斗部分却是变化万千，8国的混战激烈程度绝不是闹着玩的，稍有不慎就会导致大溃败。同样，战术运用合理的话也可以实现以少胜多。下面进行详细解说。

【内政部分】

不得不说内政部分内容不够丰富确实是本作的一个死穴，即使是在当年也得算是比较粗糙的作品，不过也许正是这个憾劲才使本作与其他作品比起来有着独到的韵味。

授予勋章

这是奖励武将的直接手段，武将在战斗中获得胜利就可增加其功勋，每一个功勋就可获得一个勋章，民众支持度升高后也可得到勋章。勋章给予武将后可提升其忠诚度，同时可增加其相应兵种的带兵数，但每名武将的初期兵种与数目都是固定的，若想给武将增加可带兵种的话就需要用到非常珍贵的徽章道具，所以说武将的初期兵种与数目就决定了其的发展前途这话绝不为过，但要想后天培养的话，给予勋章是最有效也是必须的做法。要注意的是如果武将在战斗中

哈兰德王国（ハイランド） 大陆东南部的富饶王国


君主:ウェイン

17岁就继承了ハイランド王国的王位，作为一名年轻的国王，他拥有非常的勇气，在面对困难时也决不屈服。另一方面，不管是对自己的臣民，还是敌人，他都怀有一颗慈悲之心。虽然他的素质非常好，但年轻的他同样需要在历史的洪流中不断地磨练与成长，最后他成长为了一名优秀贤明的君主，当然这是后话了。该国初期领地与人力都算比较富裕，应该是一个比较好发展的国家，同时也是游戏的主角，算是入门级的人物了。

凡塔利亚王国（ファンダリア） 大陆西北部的军事帝国


君主:ゴルダーク

该国位置比较偏僻，资源有限，但别名"狂狮"的专制君主ゴルダーク独力使其成为大陆上拥有最强军事实力的国家。统治着大陆最强军队出战的ゴルダーク往往无坚不摧，以其强硬的军事手腕不仅让部下敬畏，就连敌人中对其怀有尊敬的人也不在少数。虽说拥有称霸全大陆的野心，但他似乎同样也背负着某个谜一般的宿命，但这个谜团的真相却无人知晓。作为隐藏势力，该国的实力无疑是最强的，地形的不利反而成了天然的屏障，让敌人难以逾越，再加上本国压倒性的军事优势，胜利只是时间问题。

特拉德诺亚王国（トラドノア） 大陆中央的神秘魔法王国


君主:レイナート

魔法王国特拉德诺亚位于群山环绕之中，位于特里斯坦国的附近。魔法王国トラッドノア的君主看起来非常的年幼，但她实际上是继承了斗神ヴァルハート血统的嫡系，其魔法实力在整个大陆中可说是独一无二的。个人是个慢性子，总是慢条斯理的，不喜欢过多的争斗。同样拥有很深智谋的她为解决大陆的混乱，在暗地里下了很多功夫。同样作为隐藏势力，该国人才的丰富也是前几名的，而且个个实力不凡，精通魔法的该国军队作战往往出人意料。

特巴斯国（トパーズ） 大陆中部的尚武宗教国家


君主:レオン

宗教国家トパーズ的新任国王，他从小通过刻苦的武艺修炼而获得了远超常人的强壮肉体，以此为武器他在战场上从来都是冲锋在前。个人性格豪快刚毅，非常有人格魅力，深受臣民的信赖。对于战斗一向是非常热衷，总是身先士卒，但有时过于不服输的性格反而会带来失败。作为大陆中部的国家往往是敌人攻击的对象，该国武将以僧侣为主要兵种，有时会陷入攻击方式过于单调的问题之中。该国风景很像中国。

伊兹默国（イズモ） 大陆中部充满东瀛氛围的武道国


君主:ミカヅキ

作为世代相传主持世间正义的草薙流剑士，同时也是イズモ王国的王位继承人，ミカヅキ却讨厌束缚，放弃了官场而选择了各地流浪的生活。但在祖国面临生死危机的时候，在重臣的劝说下他毅然挺身而出，回国主持大局。为人虽然重礼仪，但同时有着放荡不羁的一面，是个像风一样豪爽的意气男儿。该国主要以武士为主要兵种，同样面对着僧侣国的问题，如何解决敌人混编部队的攻击是个大问题。

特里斯坦帝国（トリスターン） 大陆最北端的军事强国


君主:ジュノーン

军事大国トリスタン的新领导者，她因出众的剑术和绝对超人一等的强大统帅能力，在战场上无往不胜，被人称为"死之假面黑骑士"，无论是敌我对她都非常敬畏。一直想为在一对一对决中败于ゴルダーク的父亲报仇，但鲜为人知的是，她实际是名少女，用假面是想掩盖这一切。该国初期人才较少，但黑白两位骑士的能力非常强，发展起来后可说是最强的一股军事力量。

月之宫殿王国（ムーンパレス） 大陆东部精灵族统治的神秘国家


君主:テイリス

刚刚被选上的精灵族的新女王，虽然外表可爱，但却有点粗心。但到了紧要关头，拥有天真面孔的她会表现出与其外表不相符的果断与坚强的意志。拥有不分敌我的慈悲心，虽然她自身拥有强大的魔法能力，但相对之下她那颗善良的心和温柔的性格才是她最大的武器。该国深居大陆东部，无腹背受敌之忧，可安心发展后再图进军。

伯扎克国（ボザック） 大陆西南部的天然兽人王国


君主:ゴンゴス

居住在密林里的兽人族国王。威严的面孔，以及兽人的外表给人以一种野蛮人的感觉。但实际上他是个心地善良、男人味十足的豪爽人，被称为"森之勇者"。虽说没有坏心眼，行动力也十足，但是做事欠考虑，同时拥有的知识非常少。该国人才多是鲁莽英豪，普遍智力低下，在内政方面会非常苦，初期寻找高INT的武将是主要任务。

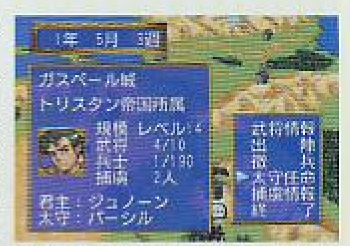
得了相应的功勋你却不及时授予勋章的话，就会导致忠诚下降，严重的还会导致叛变。

道具

同样是给予道具提升忠诚及增加能力。可给予的道具一般分为装备和特殊道具两种，装备分为武器和防具，一个人物只能装备一种，装备取得的途径主要是由驻扎在各城的武将探索所得。装备武器之后，角色的攻击力会相应得到提升，在战斗中战斗会更有利；特殊道具则是消耗品，包括提升能力、增加兵种及快速治疗等效果。顺便一说有可提升HP的道具，本作HP的上限是127，为什么是这么一个不当不正的数字?

武将会见

这里分为会见武将和会见俘虏这两项工作，在会见我方武将时要注意武将的情绪状态，一般来说每人的忠诚都会在会见时的语言表述出来，要注意观看。如果您的回话不是特别好的话也没有关系，一旦与武将对话时出现很沉重的音乐，就说明该武将的情绪比较差，需要多战斗立功或是利用道具提高其忠诚。最好每回合都要进行对话，一旦发现其流露不满时，就要采取手段，以免后患。提高武将的忠诚度也是必须注意的，忠诚度高到一定程度的部下会对君主提供一些有用的情报，这对于发展剧情收集人物等有着非常重要的作用。



会见俘虏同样是非常重要的一个部分，战斗中抓来的俘虏都可以归降，只是需要一定的时间，如果在这个回合中该俘虏没有归降的话，那理论上这个回合他都不会投降，不过不用急，基本上只要国力充足，经过一定的回合后武将是都会归降的。但有部分其他君主的家臣和有"重要"标记的俘虏是不会投降的，除非他们的君主降伏于主角或是引发该重要角色的剧情后才会加入。俘虏投降是需要一定时间，这样也把他们搬运到后方一些阵地中，等他们加入我方后利用这些能力低的俘虏来守一些战略意义并不是很大的城。

武将情报

查阅武将的能力，三项基本能力分别为：STR为武力，INT为智力，CMD为指挥力。武力决定部队的攻击力，统帅则决定防御力。

探索



其实讲了这么半天只有探索和筑城这两个项目更像是标准的内政，这两项都需要该城有INT在70以上的武将时才能进行，也就是说武将INT必须达到70才能进行筑城和探索。一个城内有几个武将就可以进行几次探索，一般探索有2种结果：一是找到道具、一是找到人物，一般来说发现珍贵道具要比找到半吊子人材要好得多，而且就算是发现了人物的话一是其能力难以保证，二是人家还不一定会加入，所以相对地还是发现道具比较有价值。而且道具中多数都是增加可用兵种的徽章等珍贵道具，不过珍贵道具的出现是有固定几率的，某种道具在某几个城是比较容易出现的，比如龙骑士徽章等珍贵道具，如果想探索到的话就要去那几个出现率高的城堡蹲点趴活，详细数据见附表。另外一提，如果我方某个武将叛变且他还是我军初期的剧情人物的话，那无论你在哪个城里探索，探索的结果都是找到他，然后他拒绝加入，这样好几个回合我军的探索都是反复这个过程……我方的探索系统基本就瘫痪了。所以一定要注意对于初期的几个武将还是要搞好关系的，免得出现这种尴尬的情况。

筑城

筑城的主要作用就是提高城池等级和增加后备役士兵数量的最大数值。同样，武将的INT也要到达70，数值的高低将直接影响筑城的成功率，同样数值高的武将筑城成果也高。战斗时城里的士兵会随着时间自动恢复，但当然也是储备越多越好。此外部分城的特殊剧情也是与城的等级有关系的，如果不建设到一定程度是不能引发重要情节的。

全部探索中可获得的装备

编号	名称	可装备职业	效果
01	マルスギア	战士/骑士	战斗力+3
02	ソウルバスター	战士 / 骑士	战斗力+4
03	サイコソード	战士 / 骑士	战斗力+6
04	ガイアソード	骑士	战斗力+7
05	エクリクシス	骑士	战斗力+9
06	村雨	武士/忍者	战斗力+9
07	章止	武士/忍者	战斗力+6
08	月光	武士	战斗力+3
09	妖刀 不知火	武士	战斗力+7
10	神月刀	武士	战斗力+4
11	神威	忍者	战斗力+8
12	魔神の斧	战士	战斗力+8
13	雷鸣の斧	战士/兽人	战斗力+4
14	イグニスの斧	战士/兽人	战斗力+7
15	大地の斧	战士/兽人	战斗力+6
16	ジーベリソ	骑士	战斗力+3
17	バトルスピア	骑士	战斗力+4
18	ルーソランス	骑士	战斗力+7
19	マジークランス	骑士	战斗力+7
20	ビーストクロー'	兽人/游击兵	战斗力+3
21	デスクロー	兽人/游击兵	战斗力+4
22	ブラズマクロー	兽人/游击兵	战斗力+7
23	ミストラル	游击兵	战斗力+6
24	ジ・エラロード	魔道士/巫师/牧师	战斗力+3
25	ミラクルロード	魔道士	战斗力+4
26	星龙の大剑	将军	战斗力+9
27	星龙の腕环	将军	战斗力+9
28	星龙の宝杖	将军	战斗力+7
29	加护の盾	战士	防御力上升
30	身代わりの盾	战士	防御力上升
31	将军の铠	武士	防御力上升
32	ゴーズアーマー	战士/骑士	防御力上升
33	リフレクター	战士/骑士	防御力上升
34	テッベスト	魔道士	防御力+9
35	军神の守り	全体职业	指挥力+3
36	ドラゴンズアイ	兽人	指挥力+6
37	女神の泪	全体职业	指挥力+7
38	アステアの指轮	全体职业	指挥力+7
39	トールの指轮	全体职业	指挥力+9
40	野心の指轮	游击兵	指挥力+8
41	エメロード	巫师	指挥力+7
42	头领の腕环	盗贼/忍者	内政力+6
43	贤者の腕环	巫师	内政力+6
44	知惠の腕环	魔道士	内政力+6
45	太阳の腕环	将军	指挥力+9
46	月の杖	将军	指挥力+9
47	星の宝刀	将军	指挥力+9





全部探索中可获得的道具

编号	名称	效果
A	兵法之书	内政+6
B	古代之书	内政+6
C	人德之书	内政+6
D	アステアの心	受伤武将出院
E	龙骑士徽章	可雇佣龙骑士
F	战士徽章	可雇佣战士
G	骑士徽章	可雇佣骑士
H	弓徽章	可雇佣弓兵
I	魔道士徽章	可雇佣魔道士
J	侍徽章	可雇佣侍
K	僧兵徽章	可雇佣僧侣
L	飞行徽章	可雇佣飞兵
M	亡灵徽章	可雇佣僵尸
N	兽战士徽章	可雇佣兽战士
O	ドラゴンの像	HP上限+1（127为上限）
P	アステアの像	MP上限+1（127为上限）
Q	诚实のコイン	增加武将忠诚
R	勇气のコイン	STR上限+1（127为上限）
S	友情のコイン	COM上限+1（127为上限）

城与道具发现概率的关系

前面提到了道具探索的重要性，而实际上道具出现的概率是因探索地点的不同而发生变化的，基本上就可以讲是固定的。所以了解什么城可以找到哪些道具是非常重要的，故列出此表格，以前面表格的序号代替各城中可能出现的道具，对于有些可找到大量道具的城是一定要先占领然后多派几个智力高的武将去驻守，保证我军道具的充足。

城堡名称	アイネス城	发现几率	B
道具序号	[1・7・8・15・16・17・25・30・33・35・B・F・G・I・O・Q・R・S]		

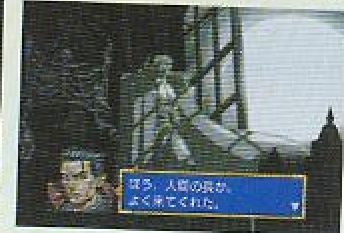
城堡名称	アゲニウス城	发现几率	D
道具序号	[M]		

城堡名称	アンビ城	发现几率	B
道具序号	[A・D・E・F・G・H・I・J・K・L・M・N・O・P・Q・R・S]		

城堡名称	イズモ城	发现几率	C
道具序号	[2・8・10・32・42・A・F・H・I・J・K・O・Q・R・S]		

城堡名称	道具序号	发现几率
エ…ル城	【2・8・10・32・42・A・F・H・I・J・K・O・Q・R・S】	C
エルメント城	【M】	D
オインツ城	【24】	D
オーウィエ城	【25・37・38・41・C・D・F・G・I・K・O・P・Q・R・S】	C
ガーフィール城	【1・3・16・17・A・B・C・D・F・G・H・I・K・O・P・Q・R・S】	B
ガ・ラン城	【E】	D
ガスペール城	【12・13・20・21・38・C・D・F・G・H・I・K・O・P・Q・R・S】	B
クレストア城	【25・36・37・41・C・D・F・G・I・K・O・P・Q・R・S】	C
サーディア城	【14】	E
ジーナ城	【1・2・7・8・12・13・15・16・17・25・30・31・33・35・B・F・G・I・O・Q・R・S】	A
ソブニカ城	【4】	D
ディード城	【34】	D
ディナン城	【39】	D
デルエード城	【1・2・16・17・30・31・A・D・F・G・H・I・J・K・L・M・N・O・P・Q・R・S】	A
トパーズ城	【12・13・20・21・38・C・D・F・G・H・I・K・O・P・Q・R・S】	B
トラッドノア城	【16・17・23・25・33・35・38・B・D・G・H・K・O・P・Q・R・S】	B
トランバン城	【25・32・37・H・I・L・Q・R・S】	D
トリスタン城	【1・2・16・17・30・31・A・D・F・G・H・I・J・K・L・O・P・Q・R・S】	A
ニケラル城	【8・A・D・E・F・G・H・I・J・K・L・M・N・O・P・Q・R・S】	B
ハイランド城	【1・3・16・17・A・B・C・D・F・G・H・I・K・O・P・Q・R・S】	B
ヒロイック城	【1・2・7・8・12・13・15・16・17・25・30・31・33・35・B・F・G・I・O・Q・R・S】	A
ファンダリア城	【1・2・7・8・12・13・15・16・17・25・30・31・33・35・B・F・G・I・O・Q・R・S】	A
ブラッドリィ城	【1・2・7・8・12・13・15・16・17・25・30・31・33・35・B・F・G・I・O・Q・R・S】	A
ボザック城	【13・15・20・21・B・D・F・G・I・K・N・O・P・Q・R・S】	C
ミケラル城	【A・D・E・F・G・H・I・J・K・L・M・N・O・P・Q・R・S】	B
ムーンパレス城	【25・37・・38・41・C・D・F・G・I・K・O・P・Q・R・S】	C
メリウェル城	【1・3・16・17・A・B・C・D・F・G・H・I・K・O・P・Q・R・S】	B
ライトニア城	【22】	D
ロイヤル城	【11】	D
ロウラン城	【12・13・20・21・38・C・D・F・G・H・I・K・O・P・Q・R・S】	B





武将可修得的武将技一览

每个武将都可学会3个武将技，在战斗中不同的武将技将可发挥不同的作用，影响每人武将技种类的因素主要是职业与等级。主角在剧情发展到最后时第3个武将技将变成蕴涵“龙之力量”的特殊武将技，在游戏终盘的很多剧情中都需要用到，大家要留意一下。

技能名	攻击方式	攻击范围	属性
ソニックブーム	以剑气贯穿战场攻击敌人	敌全	剑
ソニックウェーブ	以剑气贯穿战场攻击敌人，范围中	敌全	剑
ソニックブレスト	以剑气贯穿战场攻击敌人，范围大	敌全	剑
アサシンダゼー	以飞刀贯穿战场攻击敌人，但不损伤敌将HP，可以中量消耗敌人能量	敌全	剑
シーブズダガー	以手里剑贯穿战场攻击敌人，能消耗敌将大量能量	敌全	剑
ミラージュスハー	分身三人用手里剑贯穿战场攻击敌人	敌全	剑
サラマンダー	召唤火精灵攻击	敌全	火
シルフイート	召唤风精灵攻击	敌全	冰
ウンディーネ	召唤水精灵攻击	敌全	冰
ゴーレム	召唤土精灵攻击	敌全	剑
サモンゴッド	召唤战神使敌人在一定时间内不可行动	敌士兵	剑
コーリオブデス	召唤死神，将双方主武将HP都降为1	敌我武将	暗
サモンデーモン	召唤恶魔，加长敌将能量增加的时间	敌将	暗
サモンワイバーン	召唤飞龙，强力攻击敌人	敌全	炎
ホーリーシールド	自己周围放出光球攻击敌人，威力大	敌士兵	炎
サモンドラゴン	召唤圣龙，强力攻击敌人	敌全	炎
リザレクション	复活我方士兵，数量因武将智力而变	我士兵	光
アースクエイク	地柱使范围内所有兵行动不能，对空无效	敌士兵	剑
ガイアブレイク	小范围地柱震使敌人士兵行动不能	敌士兵	剑
ハイパーストーム	以龙卷风攻击敌人士兵	敌士兵	冰
メガトルネード	以强力龙卷风攻击敌人全体	敌全	冰
フレイムキャノン	以火球专门攻击敌人武将	敌将	炎
サンダーフォール	以雷电攻击敌方士兵	敌士兵	冰
メテオストーム	大范围陨石攻击敌全体	敌全	炎
デットリーレイ	一定时间内强化士兵	敌我士兵	光
フェアリーレイ	战场中央打开异次元空间，吸入士兵	敌我士兵	暗
ホーリーブラスト	发出光线攻击自身周围的敌人	敌士兵	光
クロスフラッシュ	剑的连续攻击敌将	敌将	剑
スカイドライバー	直接冲入敌人阵攻击敌主将	敌将	剑
クロスラッシュ	直接冲入敌人阵攻击敌主将	敌全	剑
メタモルモォーゼ	使一定范围内敌兵不可行动	敌士兵	剑
ソードスラッシュ	直接冲入敌人阵攻击敌主将	敌将	剑
オーラシュート	僧侣国的独有技能，直接攻击敌将	敌将	炎
フロッガーボム	忍者国独有技能，以火焰弹攻击敌将	敌将	炎
ゲイルブレード	直接冲入敌人阵攻击敌主将	敌将	剑

【战斗部分】

兵种

在本作并不是非常重视内政的前提下战斗就成了比较重头的部分，而兵种问题又是战争部分里的重中之重，必须要给予足够重视。兵种的能力基本上都固定在一定范围之内，武将的cmd将会给予手下部队一定的能力加成。兵种间的相克实质上往往会决定战斗的胜负，有时更多地感觉到战斗的胜负是在战斗之前就已经决定了的。游戏中共有10种能力各异的兵种，详见右表：



兵种简介

★ソルシャー★士兵，能力最一般的兵种，没啥前途；
★ホースマン★骑兵，强烈的冲击力使其可以冲锋在战斗第一线；
★メイジ★魔法师，在远距离可发挥强大的火力优势，但近身能力极低；
★アシカル★武士，拥有人类兵种中最强大的攻击力，基础能力比较强；
★アーチャー★弓箭手，基本和魔法师是一个类型，但火力稍有不足；
★モンク★僧侣，类似于武术家，攻击力接近武士，但防守力太低；
★ハーピー★飞兵，对全地面角色都不占优势，比较强力的兵种；
★ビースト★兽人，防守力高移动速度快，适合集团作战；
★ドラゴニア★基本可以说是最强的兵种，又能飞威力又强，只要不碰上武士基本无敌；
★ゾンビ★和龙一样是最强级的兵种，只要别碰上僧侣和魔法师就OK。

●兵种相性表●

☆：相克、○：较强、△：平手、X：苦手

兵种	ソルシャー 剑兵	ホースマン 骑兵	メイジ 魔导士	アシカル 武士	アーチャー 弓兵	モンク 僧侣	ハーピー 飞兵	ビースト 兽兵	ドラゴニア 龙兵	ゾンビ 僵尸
ソルシャー剑兵	–	X	△	△	△	△	△	☆	X	X
ホースマン骑兵	☆	–	△	△	△	△	△	X	X	△
メイジ魔导士	△	△	–	△	△	△	△	△	△	☆
アシカル武士	△	X	△	–	△	△	△	△	☆	△
アーチャー弓兵	△	△	△	△	–	△	☆	△	△	△
モンク僧侣	△	△	△	△	△	–	△	△	△	△
ハーピー飞兵	△	△	△	△	X	△	–	△	△	△
ビースト兽兵	△	☆	△	△	△	△	△	–	△	△
ドラゴニア龙兵	○	○	△	X	△	△	△	○	–	○
ゾンビ僵尸	○	△	X	△	△	X	△	△	△	–

阵型

每名武将都会用4种阵型，基本上前3种都是一样的，区别仅在武将的第4种阵型上，部分武将可使用效果比较特殊的阵型。虽然兵种的能力非常重要，但没有正确的阵型战术做保障的话部队一样无法发挥出真实实力来，所以说除了可使用的兵种，所会的阵型对武将实际作用的影响也会是非常大的。在作战时如果不能根据兵种特点来选择正确的阵型的话，部队再强也是纸老虎。

战斗中一定要根据各种兵种合理安排阵型，比如像弓箭手、魔法师这样的兵种就一定要选择防守性阵型，保证其能在远距离发挥其火力优势。而像龙和武士这样强力的攻击兵种就一定要选择能快速接近敌军的阵型，以发挥其近身战的优势。当然具体到游戏中似乎敌人的AI要比SS版低，基本一上来都是按兵不动，过一段时间后再发起冲锋。这样我们也不妨先集中防御，依靠防御阵营的人数优势消灭敌人。不过有时需要快速抓获敌人武将的时候也需要全军突击，总之就是根据情况安排选择最合理的战术才是用兵之道。

阵型	特点	效果
专攻之阵	专门攻击的完全不防守阵型，士兵们会全力前进专门攻击敌军	攻击力UP
攻击之阵	士兵基本都集中最前方，士兵均以攻击任务为主	攻击力UP
守备之阵	部队专门防守，前方只留小部分士兵，大部队集中在主将周围防御	防御力UP
包围之阵	40%的士兵分为上下两支小队，余下的在主将周围	防御力UP
防壁之阵	以部队士兵形成人墙进行防御，最强防御阵型	防御力大UP
分队之阵	部队将分成几个小队，分队进行攻击，适合高能力兵种	分队中攻击、防御力UP
突破之阵	大部分士兵集中突击敌人防守部队，可在最短时间内接近敌武将	移动力大UP
游击之阵	前方部队吸引敌人，后队游击形式前进，直接攻击敌武将	移动力UP





流程攻略

其实本作的情节方面实在是有点乏善可陈，用哪个主角基本感觉都差不多。基本的进行路线就是一路攻击，灭掉其他7个国家后等其君主都加入，这样星龙8战士就算集合了。之后发生大贤者的剧情，8战士需要分成3组到地图上的3个神殿去寻找圣剑。分组情况是：雪神殿：ウェイン和ゴルダーク、岬神殿：レオン和ジユノーン和ミカジキ、森神殿：ゴンゴス和テイリス和レイナート，注意途中会有不少强力的敌人出来捣乱，一定要注意多带些兵士。同样神殿中会出现强横至极的妖魔三战士，面对龙族异常猛烈



的攻击，最好给各部配备上战士兵种，以保证军队的作战能力。不过要注意去神殿的只能是8战士，如果带其他人去的话就不会发生剧情了，所以在前面的战斗中一定要多去寻找一些武士徽章给大家配上。拿到圣剑之后使用的主角君主将学会龙之力量的特技（第3个），之后天上下来的魔界三战士再次出现，这时主角要使用龙之力量的技能攻击它，几下就能消灭他们，用其他的招数是不会有什么作用的。解决完魔界三战士后邪神复活，8战士要集中到离地图左上山脉最近的小城里去，注意此时地图上将出现很多龙族，比较麻烦，但还是要把它们都消灭，顺便还可以练练级。之后集合，发生剧情，8战士挺进魔山，进行最后的冲击。之后的战斗还是会分组进行，所以在第一次分组时就尽量多使用徽章来将3组之间的武将实力调节到一个比较平均的状态下，以保证最后战争的顺利进行。其实游戏发展到最后也就是星龙8战士在战斗，所以在前面的战斗中只要收到一个君主就要和主角一起快速训练，以保证他们的实力，有什么加能力加兵种的好道具也要集中给这8个角色使用。





重要情节

基本上各主角的剧情在细节部分都会有一定的差异，但引发条件很简单，所以没什么可说的。这里整理了一些共同剧情，均涉及一些重要人物和道具，比较重要。

◆将星录：在月之宫殿主城下方的村庄中（月牙形湖的附近）可以遇见双胞胎姐妹，战胜她们后可得到将星录，之后再到西北离左上山脉比较近的某城去，可发生与传说中继承星龙之血的半龙人的剧情（需要主角去，否则部队会说这里有强大力量的感应而撤退），从而打开将星录的封印。不过二姐妹的实力还算相当强的，在初期时基本没有胜算，需要练练级再去挑战。

◆魔之塔：主角一个人（不能有任何随行人员）到地图中央的魔塔中会遇见一个吸血鬼，它的兵种是僵尸，而且还会自己恢复的魔法。打败它后过一回合它可会加入。当游戏后期会有魔族肆虐人间的情节，这时它可前去征讨，战斗胜利后可救出他的妻子。



◆亡灵之城エルメント：魔塔附近有一个废墟，派人占领后就会自动重建。之后需要找几个INT高的武将常驻并且不断筑城，当城市等级到达Lv10后有剧情，到LV20所有武将会被迫离城，到达LV30会得到亡灵徽章。如果在吸血鬼加入的情况下，游戏后期会发生魔族入侵事件，战斗中用吸血鬼对一个精灵女，也就是它的妻子会发生剧情。她能力很强，战斗中尽量待机拖时间，不打倒她使战斗结束后，再干掉魔族首领，一个回合后精灵女会恢复清醒并加入。这个剧情又得好道具又能得强人，一定要引发，绝对超值。

◆妖魔三战士的出现：当占有大陆上一定的地盘之后，传说中引导的大贤者会出现并提及什么龙之力量等等的，游戏也从此开始进入高潮。重要的剧情人物妖魔三战士会出现，此时去拜访地图北方的影之塔，到那之后可碰见第一个妖魔战士。之后地图上会出现其他2人，几次交手后就会出现剧情，贤者再次出现，此后妖魔三战士将不在地图上出现，直接到三个神殿去等待传说中的星龙战士了，此处开始也给故事的结尾埋下伏笔。此处可能部分主角的情节引发会有所不同，但大致引发这个剧情的过程都差不多。



◆各主角情节：在各主角的情节发展过程中总会有一些特殊的角色出来挑战，将其打败后往往会引发一些情节的发展，而且多半这种人物到最后也会加入。只不过比较散，难以归类。相对地，在攻略进行到一定程度时各国都会发生一定的情节，这些情节讲述了各国的故事，如果能够将8个主角全部通关一遍的话，这个大陆上发生的整个故事的来龙去脉就能够完全摸清楚了。



整个游戏的基本介绍就是这样了，相信独特的战略系统和爽快的战斗会让您乐在其中的。而且新版本似乎刻意将难度做了一定的调整，敌人AI普遍有限，唯一要注意的就是要调整好各战略部队的兵种配置。尤其是一些国家，天生在兵种上就有硬伤，这种国家更是要多找一些INT高的武将，争取早日找到各兵种徽章，以解决战斗中的问题。



探索效率

最后还是想提一提关于探索的问题，毕竟这是游戏非常重要的部分，希望大家重视起来。这里将比较容易找到2种重要道具的地点列举一下，方便大家攻略。

比较容易找到アステアの像的城堡：

城堡名称	发现几率	城堡名称	发现几率
デルエード城	A	トリスタン城	A
ガーフィール城	B	トラ・ドノア城	B
ガスペール城	B	メリウェル城	B
ハイランド城	B	ロウラン城	B
トパーズ城	B	ニケラル城	B
ミケラル城	B	アンビ城	B
ムーンパレス城	C	クレストア城	C
オーウイ城	C	ボザーク城	C

比较容易找到龙骑士徽章的城堡：

城堡名称	发现几率	城堡名称	发现几率
ニケラル城	B	ミケラル城	B
アンビ城	B	ガーラン城	D

□文责/无无





□文/刑天工作室 晤
□责编/唯夜

高达SEED DESTINY的动画正在热播中，同时也即将迎来最后的高潮。相关游戏作品很合时宜和商机的推出，让fans很是过瘾。作为一款改编游戏，本作在很多方面还是很有诚意的。

爱与恨的纠结交错、过去的悲哀与沉重、未来的迷惘与困惑……到底在为什么而战斗，你真的明白吗？

PS2 战略角色扮演	本刊译名：机动战士高达SD・CE世代		
BANDAI	2005.8.25	7140日元	170KB
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

本作系统在很大程度上已经脱离了SD高达系列的传统，而和SRW系列在一定程度上接近。因此本文在解析系统时，会以原来的“SD高达G世纪NEO”以及“SD高达G世纪SEED”为参照，相互比较来说明新系统，以便让新老玩家都可以更快地上手游戏。

1 ……战前工作基本框架

选择剧本

除了一开始强制执行第一剧本外，在其后的流程中便可以根据剧情的发展任意选择剧本，包括选择之前进行过的剧本来游戏。SEED&ASTRAY剧本代号：C.E. 71，SEED-D剧本代号：C.E.73。

对于完成过的剧本，其缩略图的右下角会标明“CLEAR”的字样。

剧情叙述及对话

无法取消的剧情交代，只能加快文字显示速度。

部队编成

第一次进行相应剧本时，几乎每场战斗只能委派固定的机体上场（也就是说跟从原作动画），只有在通过此剧本后返回再打时，才能派遣其它剧本中得到的机体来战斗。此外除非打穿了EXTRA追加关卡，否则C.E.71与C.E.73之间的机体仍然是不能互通的。

A. 出击机体选择/出击机体消耗栏

类似机战中的小队系统，每部机体在被编入战斗队列的时候都会消费一定的出击栏（最大值8），所以每次战斗前根据剧情不同，所要安排出场的机体搭配也需要考虑一番。

B. TP系统

摒弃了前两作的金钱系统，而采用了新的TP系统来用于专门的机体改造。每台机体的改造段数都是固定的，因此机体的基本性能就决定了机体的强弱，需要有效合理地利用好TP。注意敌机体的能力会配合你的改造水平一起提升，改得太凶有时反而会打得很费劲。

C. 机师选择

除了固定剧情登场人物外，多余的机体上场需要编入机师。

リスト

格纳库查看，查看仓库里所能登场的机体。

ブリーツイソケ

本场战斗地图查看/胜利条件查看。



2 ……战斗指令解说

移动	用来移动部队。
攻击	使用武器攻击敌人，和之前两作一样，分为远距离、中距离和近距离3种武器。
补给	只有战舰才能执行的命令，用于补给我方机体的HP和EN。
待定	待机当前机体。
特殊指令	例如“送电”等等，是某些特殊机体专用指令，这里就不一一列举了。





3 ……机体资料相关解说

HP	机体生命，降至0即直接摧毁(可改造)
EN	机体能量，武器使用所必须依赖的重要数据。许多高级武器会消耗大量的能量（可改造）。
武装LV	取消了前作的“攻击”，直接采用武装LV来表示攻击力，提升该数据则直接提高机体武器威力(可改造)。
防御	机体防御力（可改造）。
机动	机体的运动性关系到回避率的问题，不过由于战斗改成了基本回合制，因此机动的重要性与前两作相比，并不是那么重要了(可改造)。
移动	移动力的大小，注意此次的Z.O.C系统也被改变，低移动力的机体也能快速地冲入敌群了（可改造）。
ABLITY	机体的固有能力。

机体种类是新加入的要素，将机体划分为远中近3类 并受到相对应武器的克制。具体相克关系为：近克中、中克远、远克近。此外需要注意的是，有的机体武器需要消耗一定量的BP（一般是最后一个武器）。

机体的地形适性分为对宇宙、空中、地上、水中的适性，以各种符号来作具体表示。

×	表示不可在此地形作战。
△	表示机体在此地形上发挥一般。
○	表示机体在此地形上能有比较好的表现。
◎	表示机体在此地形上能发挥超常。

4 ……人物资料相关解说

LV	等级，领悟PA所必须的要素。
EXP	经验值。
格斗	影响格斗类武器命中率的高低。
射击	影响射击类武器命中率的高低。
反应	影响武器命中以及机体回避的数值。
指挥	只有是队长的时候才会用到的数据，根据前作经验来看是扩大指挥范围，而本作中似乎没什么太大用处。
NAME	人物名字
RACE	人物类型，比如真飞鸟就是“SEED”。人物类型不同，之后领悟的技能也不同，熟悉SEED的玩家应该不会陌生。
PA	可以看作是机师技能，通过不断升级而领悟到，一般需要消耗一定量的BP才能发动，有点类似“精神”。





注意，人物的成长基本是看运气的(俗称的“拚人品”），一般来说主角类的成长率比较高，比如基拉等人，而非主角类的人物，只有“人品爆发”的时候其成长才会比较令人满意。

开启作战画面时，会随机出现“SEED SENSE”的情况，也可以理解为“暴种”。出现该种情况时，不同的按键会随机对应不同的级别，若是按屏幕下方显示的级别选对了键，则可以暂时提升能力。建议等到时间快走完时，抓0.00按键（并不很难），那样几乎一定成功，并且提升能力很可观。



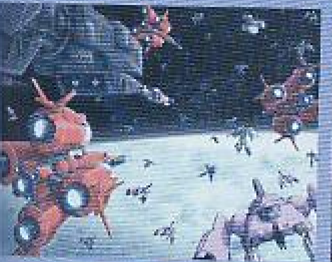
游戏的故事取www.fhn.net传Astray、以及Destiny。最初登场进行的剧本为C.E.73年的Destiny-1，这之后Destiny以及Seed的剧本才会逐渐开启。但本攻略的行文顺序是以时间轴为准，即是从Seed讲述至Destiny，中间插入的是外传Astray。



SEED 1 エンデュミオン之鹰 C.E.71

C.E.70年，扎夫特向地球联合军的月面基地プトレマイオス展开进攻，并在月面里侧ローレンツ・クレーター建立了前线基地。双方以グリマルディ・クレーター为界，反复进行着小型冲突，这条月面战线后来被称为グリマルディ战线。危机渐渐在此潜伏，蓄积……

6月2日，扎夫特为占领联合军的重要资源基地エンデュミオン・クレーター，开始了大举进攻。对此，联合军也派出了自军最强的机动部队——メビウス・ゼロ部队，进行彻底抵抗。穆也参加了这场战斗。战前，一种很异样的感觉令他十分迷惑……





◆胜利条件：敌军全灭　◆败北条件：穆被击坠
◆敌军配置：ジンハイマニュ（克鲁泽），ジン×4，ガルバーニ
◆敌军增援：2回合——ジン×2，マルピーギ（阿迪斯）
◆我军配置：メビウス・ゼロ（穆），メビウス・ゼロ×7，メビウス×4，130米护卫舰×2，自选单位アガメムノン级战舰
◆战局解说：作为第一关当然不会很难。虽然メビウス的战斗力不怎么强，但即使算上敌军的增援也是我们这边人数多，一起去围殴他们，多利用支援攻击就可轻松取胜。不过要注意克鲁泽，他会专门来打穆，看他过来就一起把他击落吧。

最终，处于劣势的联合军动用了独眼巨人系统，将敌我军全灭……只有穆侥幸生存。为了隐瞒真相并做到"广告"效应，穆被英雄化成了"エンデュミオン之鹰"，他也开始了与克鲁泽的宿命决着。



SEED 2 ファストコンタクト C.E.71

地球与殖民卫星间的矛盾因地球军对"尤尼乌斯7"所进行的核攻击而爆发成为全面战争。在这场后来被称为"血色情人节"的悲剧中，PLANT方面约24万人在刹那间被夺去生命，其中也包括了阿斯兰的母亲。出于对自己的无力感到悔恨的阿斯兰加入了扎夫特军。为了不让那场悲剧重演，很快被配置到克鲁泽队的他潜入到中立国奥布的殖民卫星，参加了夺取地球联合军秘密开发的5部MS的作战计划。在弹火飞扬的基地中，一部MS启动，而驾驶它的，竟然是自己幼年时的好友——基拉・大和。



◆胜利条件：敌全灭　◆败北条件：基拉被击坠
◆敌军配置：シグー（克鲁泽），ジン
◆敌军增援：克鲁泽被击坠后——イージスガンダム(圣盾高达/阿斯兰)，ジン（米格鲁），ジン×2
◆我军配置：アークエンジェル（大天使号/玛琉），ランチャーストライク（强袭高达・炮战型/基拉），自选单位
◆战局解说：一上来的敌人对基拉造不成任何伤害，不用担心。之后的ジン虽然配了点儿重装备，但也构不成威胁。需要注意的是イージスガンダム，其是本关唯一能跟STRIKE打打的敌人，在アークエンジェル的援护下打会更容易些。

战后的基拉拒绝了同阿斯兰一起去扎夫特。为了各自所保护的东西，两个好友分道扬镳。



SEED 3 切裂的大气 C.E.71

アークエンジェル为前往阿拉斯加本部开始了降下作战。但即使是新锐战舰アークエンジェル，一旦进入降下状态也将失去防备。看准了这点的克鲁泽在它正要降下时带领着部队发起总攻击——即使自军也有可能被重力拉下去。为了保护アークエンジェル成功降落，哈鲁巴托所率领的联合第8舰队开始了他们最后的战斗……

◆胜利条件：敌全灭 OR 7回合内メネラオス生存
◆败北条件：メネラオス被击坠 OR 敌人突破防卫网
◆敌军配置：イージスガンダム（圣盾高达/阿斯兰），デュエルガンダムAS（决斗高达/伊扎克），ブリッツガンダム（闪电高达/尼克尔），バスターガンダム（暴风高达/迪亚哥），ヴェサリウス（阿迪斯），ジン×3，ガモフ
◆我军配置：自选单位，メネラオス（哈鲁巴托），メビウス×9，250米级战舰，130米级护卫舰
◆我军增援：3回合——メビウス・ゼロ（穆），ランチャーストライク（基拉）
◆战局解说：这关的主要目的是耗时间，所以メネラオス尽量别离敌人太近。メビウス联合对付ジン倒还可以，但对那几个能减轻实弹伤害的GUNDAM，这帮小蜜蜂基本就没什么用了，主要用来做人墙阻挡他们前进。到了第三回合，基拉与穆登场，以他们为中心展开进攻吧，主要攻击目标自然是敌GUNDAM们，坚持就是胜利。建议在打这关前先把Astray-1打了，这样那里的人物们也可参战，会轻松不少。

在第8舰队的重大牺牲下，アークエンジェル成功地降下到了地球。怀着各种思念，哈鲁巴托望着屏幕上最后的闪光，坚信自己的牺牲决不会白费……



SEED 4 热沙的咆哮 C.E.71

虽然アークエンジェル摆脱了克鲁泽队的追击，但为了接应STRIKE，大天使号不得不迫降在了沙漠，离预期地点甚远。在这里等待它的是有着"沙漠之虎"称号的名将——巴尔特菲尔德。对方在战场上是一个不折不扣的敌人，但他又不像是一个单纯抱有敌意的对手……

在一个并不能说是偶然的机会下，巴尔特菲尔德与基拉和卡嘉丽在市街上相遇，他甚至邀请二人去自己的宅邸一叙。"战争没有真正的规则，那么怎样才算是胜利？将一方完全消灭吗？"这实在是个有点欺负人的问题，因为它没有明确的回答。人们无法舍弃战争，无论是过去、现在、还是将来……怀着这种想法，巴尔特菲尔德开始了他与基拉的死斗。











- 胜利条件：击破レセップス　　◆败北条件：玛琉 OR基拉被击破
- 敌军配置：ラゴウ（巴尔特菲尔德），デュエルガンダムAS（伊扎克），バスターガンダム（迪亚哥），レセップス（达科斯塔），バクゥ×3，アジャイル×2，ジンオーカー，ディン×2，ヘンリカータ，ビートリ，ザウート
- 我军配置：自选单位，アークエンジェル（玛琉），エールストライクガンダム（基拉），スカイグラスパー／ランチャー（空中霸王/穆）
- 我军NPC：スカイグラスパー／ソード（空中霸王/卡嘉丽）
- 战局解说：母舰每回合都会减血，所以要速战速决。一上来将部队移动到中央的恢复点附近，以那里为主战场。老虎大叔和他边上的几个人不接近的话就不会移动，所以先不用理他们，专心对付中央的部队，两个GUNDAM自然要率先解决。只要KO了レセップス就能过关，因此想快结束的话就完全无视老虎大叔吧。比较烦的是卡嘉丽会主动跑到人堆里打，注意保护她（当然，她挂了照样能过关，狠心抛弃她也可以……）

俞大的巴尔特菲尔德虽受到濒死重伤，但在达科斯塔和罗乌（Astray的主角）的帮助下顺利回到了殖民卫星养伤。

在疗养中，他不断回想着与基拉当初的对谈，这之后他加入了提倡和平的克莱因派，为找到个能令自己满意的答案。



在阿拉斯加的大战中，アークエンジェル一行亲眼见到了联合的凶狠手段，决定脱离军队，逃到了奥布。在盟波斯菊盟主阿兹莱尔的煽动下，联合军要强行将奥布归为到自己的旗下，并派遣了大量的部队实施武力威胁。对此，“奥布的狮子”乌兹米进行了全面抵抗，一场为守护奥布理念的战斗就此开展开。

- 胜利条件：敌军全灭 OR 一定回合内防止敌人入侵カクヤ
- 败北条件：玛琉被击破 OR カクヤ被入侵
- 敌军配置：カラミティガンダム（灾厄高达/欧鲁加），フォビドゥンガンダム（禁断高达/夏尼），レイダーガンダム（强夺高达/克罗特），战斗ヘリ×4，ストラオクダガー×2，スピアヘッド×4
- 敌军增援：2回合：ジャン专用ロングダガー（加恩），デュエルダガー×2
  3回合：フォビドゥンブルー（珍），フォビドゥンブルー×3
- 我军配置：自选单位，ジャスティスガンダム（正义高达/阿斯兰），バスターガンダム（迪亚哥），M1アストレイ×3，フリーダムガンダム（自由高达/基拉），エールストライクガンダム（强袭高达·高机动型/穆），M1アストレイ（浅草），M1アストレイ（尤丽），M1アストレイ（玛尤拉）
- 战局解说：奥布的MM3人组一上来会加入。这关敌人的数量不少，其中也不乏强力的BOSS，不过我方这边人也不少，战力算是五五分成，建议在恢复点附近打防守反击战。敌方3小强的能力不俗，而且经常会相互支援攻击，尽量要快点儿干掉，建议先打攻击力高的欧鲁加或比较脆的夏尼。敌2回合的增援好对付，而3回合的那4个海龟则比较皮实些，而且都窝在水里，需要等他们接近陆地后再开始猛轰。战后阿斯兰与迪亚哥正式成为自选单位。

最终，兵力相差悬殊的奥布毕竟不敌。在最后时刻，乌兹米要求大天使号和草稚号载着众人——载着最后的希望升上了宇宙，而含乌兹米在内的奥布五大氏族之长一起于航天桥引爆了整栋建筑，以生命捍卫了奥布的理念。

这场战斗令真飞鸟失去了家人，使他对奥布充满了怨恨……



前任アークエンジェル副长巴兹露露在阿拉斯加与玛琉等人分别后，接到了新的任务——担任ドミニオン（主天使号）的舰长，并追讨反乱舰アークエンジェル。怀着种种想法，巴兹露露来到了アークエンジェル的所在地，无奈地开始了这场悲哀的战斗。

- 胜利条件：3艘母舰到达指定地点 OR 敌全灭
- 败北条件：3艘母舰中任意一艘被击破
- 敌军配置：黄军——カラミティガンダム（欧鲁加），フォビドゥンガンダム（夏尼），レイダーガンダム（克罗特），デュエルダガー×2，ドミニオン（主天使号/巴兹露露）红军——ヴェサリウス（阿迪斯），デュエルガンダムAS(决斗高达/伊扎克），ゲイツ×2，シグー×4，ジン×4，ナスカ级高速战斗舰×2
- 敌军增援：1回合——ゲイツ（克鲁泽）
- 我军配置：フリーダムガンダム（基拉），ジャスティスガンダム（阿斯兰），バスターガンダム（迪亚哥），エールストライクガンダム（穆），アークエンジェル（大天使号/玛琉），クサナギ（草稚号/雷斯尼尔），エターナル（永恒号/巴尔特菲尔德），自选单位
- 战局解说：比较麻烦的一关，我军队伍被分成了两部分，上下均被围。上面的扎夫特军数量不少，先不要去动他们。而是将上面的部队往回撤，和下面的人一起去对付联合军吧。敌3小强依旧是重要目标，把他们打得差不多了再回去对付扎夫特。集中主力个个歼灭是主要战略。

战后，阿兹莱尔获得了ニュートロン・ジャマー・キャンセラー（反中子干扰器），开始了对殖民卫星的核攻击。对于此景，巴兹露露有所动摇，但最终也无法改变自己作为军人的信念。







很快，ヤキン・ドゥーエ攻防战（雅金·杜维战役）开始，战争迎来了最终局面。力量与信念，如今的基拉已同时具备了两者。为了结束一切，他与拉克丝托付的フリーダムガンダム一起，奔向了最后的战场。

- 胜利条件：5回合内阿斯兰到达指定地点（达成后改为击破克鲁泽）
- 败北条件：5回合内阿斯兰未到达指定地点（蓝）OR メビウス到达指定地（红）OR 阿斯兰被击破 OR 基拉被击破
- 敌军配置：红军——デュエルガンダムAS（伊扎克），シグーディーパアームズ（志保），ジンハイニューバ（米哈尔），ゲイツ×9，指挥官用ゲイツ×3，プロヴィデンスガンダム（神意高达/克鲁泽）黄军——カラミティガンダム（欧鲁加），フォビドゥンダンダム（夏尼），レイダーガンダム（克罗特），ソードカラミティ（爱德华特），バスターダガ（雷娜），ダガー＋ガンバレル（莫根），ドミニオン（巴兹露露），メビウス×7



◆我军配置：ファーストガンダムM（基拉），ジャスティスガンダムM（阿斯兰），バスターガンダム（迪亚哥），エールスライクガンダム（穆），アークエンジェル（玛硫），クサナギ（雷斯尼尔），エターナル（巴尔特菲尔德），自选单位

◆战局解说：作为Seed篇的最后一关，自然难度不会低，敌军都是有头有脸的人物。战局主要麻烦的在于必须要在5回合内到达目的地，时间很紧。因此基拉与阿斯兰一上来就要往前冲，来不及与大部队会合。不过好在上面的敌人也不太主动，而且过会儿爱德华特等人也会上来与红军打，趁这会儿由边路冲过去吧，最好事先多改造移动力。其他人就全力往上吧，将指定地（红）附近的敌人扫光后守在这里等待黄军的到来。メビウス要过一会儿才能上来，有足够的时间布好阵势，相对的Forbidden GUNDAM会第一个冲过来，需要注意。当到达指定地后，克鲁泽和"神龟"高达登场。其能力确实很是不俗，不过他出现的位置实在太好了——就在指定地（红）的边上。如果你已把大部队布阵在了那里，那么一回合内就可将其围殴至死结束战斗。

最终，惨烈的战役还是迎来了它的结束，地球方面与PLANT和解，基拉也与同伴们一起，回到了属于他们的家园……为什么要战争？争斗的意义在哪里？一切还没有答案……这，算是暂时的平和吧……





在克鲁泽的MS强夺作战中，中立国奥布的卫星被毁。这消息很快就传到了废品商罗乌的耳里，直觉告诉他那里一定藏有什么宝贝。结果也真的如他所料——两个新型MS——Astray蓝色机及红色机，展现在他面前。同时他也遇到了佣兵凯——受联合的委托来消灭新型MS和发现他们的人。就在二人对峙时，联合军来袭。为了隐匿军事机密，凯也不会被放过，于是二人分别启动了新型MS，共同对抗来敌。

◆胜利条件：敌全灭　◆失败条件：教授被击破
◆敌军配置：メビウス×6
◆敌军增援：2回合——メビウス×4，敌机剩2架时——メビウス×4
◆我军配置：イライジャ专用ジン（伊莱夏），ホーム（教授），自选单位
◆我军增援：1回合——アストレイBF（Astray蓝色机/凯），敌机剩2架时——アストレイRF（Astray红色机/罗乌）
◆战局解说：敌军虽人数占上风，但也没什么厉害的，都是小蜜蜂而已，守在恢复点上打便可高枕无忧。最后的敌援军会把母舰围住，赶快回去救援吧，不难应付。

解决敌人后，罗乌倒也很大方地将アストレイBF让给了凯。就这样，两部アストレイ各为其主，开始了另一段Seed的故事。



凯所带领的佣兵团一员伊莱夏受到扎夫特的委托，去追捕一名逃兵；很快他来到了目的地——一个废弃的卫星。这里住着许多为逃避战火而来的自然人和协调人，大家不分种族和睦相处，并在西尼斯特的带领下，打算令卫星脱离地球圈前往木星，去寻找一片远离战乱的净土。为此他们获得了一枚联合军废弃的核弹头，并打算利用它作为航行的动力源，而罗乌和他的废品商同伴们也前来帮忙。

在卫星中，伊莱夏见到了目标——有"扎夫特的英雄"之称的贝亚，二人逐渐成为了朋友。但很快，联合军为调查核弹头的去向突然来到，并开始了进攻，一场保卫卫星的战斗打响。在战斗中，本是我方的贝亚突然倒戈相向——原来，他有着双重的人格。

◆胜利条件：敌全灭 OR 6回合内阻止敌军入侵引擎
◆败北条件：母舰被击破 OR 伊莱夏被击破 OR 引擎部位被入侵
◆敌军配置：红军——ヴェイア专用ジン（贝亚）黄军——メビウス×9
◆敌军增援：3回合黄军——メビウス×4，130m级护卫舰×2，250m级战舰
◆我军配置：イライジャ专用ジン（伊莱夏），ワークスジン（利亚姆），ホーム（教授），自选单位
◆我军增援：3回合——アストレイBF（凯），アストレイRF（罗乌）
◆战局解说：我军部队要赶快前去支援伊莱夏，和他一起干掉贝亚后，守在引擎上边的那个恢复点处迎击小蜜蜂们。为防止入侵，根据敌人分布多摆人墙。3回合敌我援军均会登场，罗乌出现时比较孤立，下面的同伴最好赶快去支援他。

在拉克丝的歌声下，贝亚又恢复成了善良的人格，并请求伊莱夏将他杀死……这时凯赶来，代替了难以下手的伊莱夏，令贝亚获得了解脱。



在与アークエンジェル的决战中，达科斯塔受巴尔特菲尔德的指示带领着部队撤离，之后便与其失去了联系。等再找到巴尔特菲尔德时，他已是奄奄一息。而レセップス也因损伤而无法行动。这时罗乌等人偶然路过，得知了情况后决定帮助达科斯塔修理レセップス，尽早送巴尔特菲尔德回市镇治疗。可他们却中了蓝波斯菊的人的圈套，不得不与赶来的扎夫特军展开战斗。

◆胜利条件：敌全灭
◆败北条件：レセップス被击破 OR 大型ミサイル到达レセップス周围 OR 罗乌被击破
◆敌军配置：ディン×6，ジンオーカー×2，ザウート×2
◆敌军增援：3回合——バクゥ×2
◆我军配置：レスツプス（教授），アストレイRF（罗乌），ワークスジン（利亚姆），自选单位
◆我军增援：3回合——バクゥ改修タイプ（伊莱夏）
◆战局解说：又是场保卫战，母舰不能行动，要注意防守。一上来是被包围的，建议主力部队去打右边的人，ミサイル也是会从右路飞来，一进入范围就赶快击落吧。这之后就可以个个击破了，最后协同伊莱夏一起解决掉敌援军结束战斗。

修复后的レセップス及时将巴尔特菲尔德送进市镇治疗。看到了虽是自然人却拼命帮助自己的罗乌，达科斯塔也有所感悟，这之后他同巴尔特菲尔德一起加入了克莱因派。



为了对抗位于宇宙的扎夫特军，联合开始了将宇宙港建于人工岛的ギガ・フロート计划。为掩人耳目，其表面上扮成是为民间贸易服务的空港，并全部请民间人士来做工活，其中也包括了罗乌等人。不过这一计划最终还是被发现，空港受到了扎夫特的袭击。但令人意外的是，在战斗中出现了一个神秘的机体……





◆胜利条件：敌全灭
◆败北条件：罗乌被击破 OR 凯被击破 OR 核心部位被敌人侵入
◆敌军配置：アストレイGF天<未完成>（Astray金色机・天/基纳），ディン×2，指挥官用ディン×2，グーン×3，ボズゴロフ级潜水艇
◆敌军增援：3回合——ディン×4，指挥官用ディン×2
◆我军配置：アストレイBF<FU>（罗乌），アストレイBF<SS>（凯），ワークスジン（利亚姆），イライジャ专用ジン改（伊莱夏），自选单位
◆战局解说：敌人比较分散，在防守时要注意合理分配我军。アストレイGF天<未完成>一上来就离我方很近，可别放过他，最好一回合内就让他退场。之后都是些熟悉的敌人了，先对付飞过来的ディン，之后收拾水里的グーン和潜水艇。

任务结束的罗乌和凯都飞回了宇宙。アストレイ原始机的最后一部与它的机师也正式登场，决定了他们日后宿命的对决……

ビクトリア基地夺还作战
ASTRAY 5
C.E.71

对于联合来说，航天桥是很重要的设施。为了获得这个，他们开始了夺回ビクトリア的作战。但带领联合军队的，却是奥布五大氏族之一——萨哈克的人基纳。基纳同意协助联合的这场作战，但条件是对方不再追究奥布此前的行为。

◆胜利条件：敌全灭　◆败北条件：基纳被击破 OR 爱德华特被击破
◆敌军配置：バクゥ×2，ザウート×4，アジャイル×2，ディン×2，ジンオーカー，　ジン，ゾノ，グーン
◆敌军增援：3回合——ザウート×2，バクゥ×2，ディン×2，ジンオーカー，グーン，ゾノ
◆我军配置：アストレイGF天<未完成>（基纳），ソードカラミティ（爱德华特），ロングダガー（凤），自选单位
◆战局解说：这关敌人数量不少，不过都是些杂兵，没有什么特别厉害的人物；而且在布阵上我方也没什么不利之处，只要稳扎稳打还是很轻松的。战斗结束后，基纳、爱德华特、凤和他们的机体都会加入，实力不错，还是可以练一练的。

作战结束，基纳也将要回国，并向联合要来了人造协调人凤作为自己的部下。临行时他还要拉拢爱德华特，与他一起实现自己的野心。爱德华特拒绝了基纳的邀请，不过以这件事为起因，点燃了他解放祖国的热情。

宿命的对决
ASTRAY 6
C.E.71

因为联合的侵攻，奥布几乎失去了所有的领导级人物，国家面临危机。

但基纳是不会允许奥布就此结束的，充满野心的他妄图建立新生的奥布，将联合与扎夫特一起消灭，创造一个由拥有力量的强者来统治的完美世界。现在アストレイGF天也已完成，如今的基纳除了要击跨两大势力外，还有一个非做不可的事——将在ギガ・フロート战斗中令他蒙羞的罗乌与凯消灭。





◆胜利条件：击破基纳　◆败北条件：罗乌 OR 乔治被击破
◆敌军配置：黄军——アストレイGF天（基纳）
◆敌军增援：2回合红军——ジンハイニューバⅡ（米哈尔），ゲイツ×4，ジン×2，ローラシア级MS搭载舰，3回合黄军——ソードカラミティ（凤），M1Aアストレイ×4
◆我军配置：リ・ホーム（乔治），アストレイRF（罗乌），自选单位
◆我军增援：3回合——バクゥ改修タイプ<宇宙用>（山吹）
◆战局解说：由于只要击败基纳就能过关，所以要获胜倒也很容易，全军无视其他敌人，一起去围殴基纳就可。若想练练级的话，就要把部队分成两部分：一队向下去打扎夫特军，另一队则向左对付基纳和他的增援。敌人数量不多，不难收拾，不过アストレイGF天的能力还是很强的，别太大意。

胜利后就可欣赏精美CG了，强大的アストレイGF终于被击败，基纳与他的野心一起消失在了茫茫星海中。

勇敢之人
ASTRAY 7
C.E.71

小鬼头弗雷亚受玛尔基纳号船所托，要带一个重要的东西回地球。可在回去的路上他却遭到凯带领的佣兵们的袭击，东西也被夺走。后来他被罗乌一行所救，相信罗乌的弗雷亚告诉了他自己所要带的东西——带有ニュートロン・ジャマー・キャンセラー的机体ドレッドノートガンダム（勇士高达）。有了这个，地球便能解决能源的问题，但也可能使战斗变得更加惨烈……与此同时，联合与扎夫特都获知了Dreadnought GUNDAM的消息，各派去了自己的精锐部队，一场争夺ニュートロン・ジャマー・キャンセラー的激烈战斗开始。





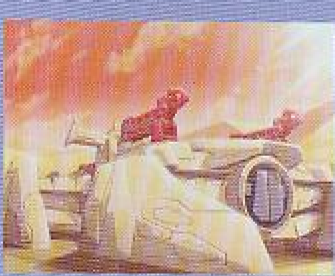
◆胜利条件：敌军全灭　◆败北条件：弗雷亚 OR 乔治被击破
◆敌军配置：红军——ジンハイニューバⅡ（米哈尔），ゲイツ×2，ジン×8，ローラシア级MS搭载舰×2
◆敌军增援：3回合黄军——ハイペリオンガンダム（亥伯龙高达/卡纳德），メビウス×10，オルデユキア
◆我军配置：リ・ホーム（乔治），アストレイBFセカンドL（凯），イライジャ专用ジン改（伊莱夏），自选单位
◆我军增援：アストレイRF（罗乌），ワークスジン（利亚姆），ドレッドノートガンダム（勇士高达/弗雷亚）
◆战局解说：一上来凯会把他夺走的ドレッドノートガンダム头部还给众人，2回合弗雷亚与罗乌即可出阵。一上来我军就已被包围，虽然下边的人少，但最好不要往那走，因为3回合下边会堆满了敌人。所以还是全军往上，尽快KO米哈尔为妙。增援的敌人以小蜜蜂为主，不难对付，但要当心Hyperion GUNDAM，他的屏障比较烦人，用近战打更方便些。

又是段还不错的CG，卡纳德被小正太击退，一行人守住了ニュートロン・ジャマー・キャンセラー。

南美的英雄 ASTRAY 8 C.E.71

故事的主角换成了爱德华特。在ヤキン・ドゥーエ的最终决战后，爱德华特离开了联合，为使自己的祖国南美从联合中独立出来而与同伴们一起战斗。虽然独立军的人数很少，但在"除厂者"爱德华特，"白鲸"珍，"拳神"巴利等王牌机师的奋战下依旧与联合打得难解难分。而某一天，独立军却受到了本应是中立的扎夫特军的袭击……





◆胜利条件：敌全灭　◆败北条件：爱德华 OR 斯被击破
◆敌军配置：ゾノ×3，ジン×4，ディン×2，グーン×2
◆敌军增援：击破2个敌人后——105ダガー×4，スピアヘッド×2，スカイグラスパ
◆我军配置：ソードカラミティ（爱德华特），フォビドゥンブルー（珍），ガンダムアストレイOF（杰斯），ストライクダガー（凯特），ストライクダガー（巴利），自选单位
◆我军增援：击破4个敌人后——アストレイBFセカンドL（凯），イライジャ专用ジン改（伊莱夏）
◆战局解说：对杂兵战而已，打到这里想必都已练出几个强力人物了，局面不难应付。将兵力分成两部分对付左面以及上方的敌人。杰斯与凯特很快会撤退，不过凯与伊莱夏会补上这个空缺。

这些"扎夫特军"都是联合伪装的，只是为了吸引注意力——从一个士兵处，杰斯得知了联合真正的计划。

独立的代价 ASTRAY 9 C.E.71

联合的真正目的是要让大气圈外的卫星碎片坠落到南美，将独立军一网打尽。要想阻止这一毁灭行动只有利用密码，改变装在卫星碎片上的加速器的轨道。

◆胜利条件：杰斯分别到达5个指定地 OR 敌全灭
◆败北条件：杰斯被击破 OR TIME OVER（17回合）
◆敌军配置：105ダガー×3，ダガーL×2
◆敌军增援：2回合——ダガー+ガンバレル（莫根），デュエリダガーFS×3，ダガーL×2
◆我军配置：ソードカラミティ（爱德华特），ストライクダガー（巴利），ストライクダガー（凯特），ガンダムアストレイOF（杰斯），自选单位
◆我军NPC：4回合——M1Aアストレイ（凤），M1Aアストレイ（西克斯），M1Aアストレイ（撒提）
◆战局解说：作为Astray的最后一关，实在欠点儿感觉。虽说要让杰斯到达5个指定地，但有这工夫还不如全歼敌人更省事。BOSS的实力也很一般，没什么可怕的，放开打吧。4回合里4号，6号和13号会登场，别让他们抢了经验值。

卫星碎片降下作战失败，之后联合发起了大举进攻作最后的一搏，同时爱德华特也与联合的刺客雷娜对峙，虽最后获得了胜利但也下落不明。最终联合的进攻失败，地球与PLANT间也签订了和平条约，同时承认了南美的独立。

愤怒之瞳 DESTINY 1 C.E.73



地球与殖民卫星打了近一年半的战争，最终于ヤキン・ドゥーエ做了一个完结。之后作为奥布代表的卡嘉丽与PLANT的议长狄兰达尔进行会谈。但ZAFT军遭受了突然袭击，三部新型的GUNDAM站立在了熊熊火焰中。"正是因为战争无法结束，所以需要力量。"狄兰达尔议长的话语回响在众人耳边。

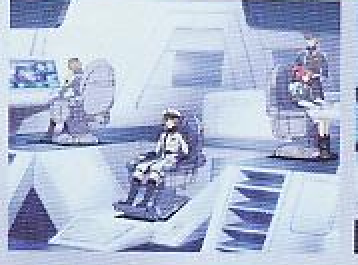
◆胜利条件：敌全灭　◆败北条件：真 OR 阿雷克斯被击破
◆敌军配置：カオスガンダム（混沌高达/斯丁克），アビスガンダム（深渊高达/奥尔），ガイアガンダム（盖亚高达/丝黛拉）
◆敌军增援：三小强撤退后——ダークダガーL×4
◆我军配置：ソードインパルスガンダム（脉冲高达・剑战型/真），レイ专用ザクファントム（雷），ルナマリア专用ザクファントム（露娜），ガズウート×4，自选单位
◆我军NPC：ザクウォーリア（阿斯兰）
◆战局解说：敌人不难对付，上手用战斗。第2代三小强只要被击破一个就会全部撤退，先集中攻击让他们退场吧，多利用支援。之后和友军一起把剩下的4个小兵消灭，结束战斗。

最终三小强还是带着机体离去，拉开了新战斗的序幕……

呼唤战争之物 DESTINY 2 C.E.73

密涅瓦号追着三部高达离开了殖民卫星。为躲避战火而进入密涅瓦号的阿斯兰和卡嘉丽也被卷进了这场追击战里。而另一边，贸然追击的真始终还是将三部高达跟丢，这使他十分懊悔。但真没有发现，新的危机已经渐渐逼近。

◆胜利条件：击破ガーティ・ルー　◆败北条件：塔利娅 OR 真被击破
◆敌方配置：イグザス（尼奥），ダークダガーL，ダガーL×6，ガーティ・ルー（伊安）
◆敌军增援：2回合——ダークダガーL×2
◆我军配置：フォースインパルスガンダム（脉冲高达・威力型/真），レイ专用ザクファントム（雷），ミネルバ（密涅瓦号/塔利娅），自选单位
◆战局解说：尼奥离得很近，先把他解决了，イグザス的血也很少。这之后集结部队一起堵在上方的恢复点等待敌人。敌母舰比较皮实，慢慢打，要善于利用我方主舰的地图武器。
还有一点要注意的就是，敌方的小兵在快死的时候会回母舰补给，所以要尽快收拾掉他们。这关的胜利条件虽然是击破敌主舰就可以，但建议还是将敌全灭，练练级。















星屑的战场
DESTINY 3
C.E.73

击退敌人后，密涅瓦号继续进行追击战。在舰上，卡嘉莉与议长相遇，并向他质问为什么要制造那三部危险的机体。这时听在一旁的真冷言讽刺了她后离去。了解到真还是奥布出身的事实，这更令卡嘉莉感到迷惑。这时警报响起，新一轮战斗开始了。

◆胜利条件：击破ガーテイ・ルー◆败北条件：塔里娅 OR 真被击破
◆敌军配置：カオスガンダム（斯丁克），アビスガンダム（奥尔），ガイアガンダム（丝黛拉），イグザス（尼奥），ガーテイ・ルー(伊安)，ダガーL×4
◆敌军增援：2回合——ダークダガーL×2，3回合——ダークダガーL×2
◆我军配置：ブラストインパルスガンダム（脉冲高达・轰击型/真），レイ专用ブレイズザクP（雷），ルナマリア专用ガナーザクW（露娜），ミネルバ（塔里娅），自选单位
◆战局解说：有点麻烦的一关，密涅瓦号如原作剧情一样中了尼奥的圈套，被夹在了陨石群里无法动弹，而真和露娜也被三小强围住，只剩雷留下来守母舰。雷不要走得太远，在密涅瓦的援护下对付来袭的敌人（母舰的炮击有点扯，打得不好就SL吧）。另一边，斯丁克与奥尔会经常援护，要首先打败他们，之后对付迟来的丝黛拉。打退3小强后，在边上的恢复点迎击其他敌人。不过真和露娜打得要快点，之后立刻去中央截住敌人，不然光靠雷和塔里娅负担会比较重。

世界终结之时
DESTINY 4
C.E.73



之前被核弹摧毁的死寂卫星“尤尼乌斯7”，突然打破了沉默，开始移动，而其目标竟然是地球。这消息顿时令扎夫特混乱，并很快传到了在密涅瓦号上的狄兰达尔议长处。为了击毁它，议长出动了杰尔队（伊扎克和迪亚哥带领的部队），同时密涅瓦也前去支援。得知此事的阿斯兰也自愿参加到支援军中。也许是时代再次需要他吧——本已舍弃本名，不再驾驶MS的阿斯兰又回到了战场……战士，也许这正是他的命运。

◆胜利条件：6回合内全灭黄军
◆败北条件：黄军部队到达地图下端 OR 6回合内没有全灭黄军 OR 真被击破 OR 阿斯兰被击破
◆敌军配置：黄军——ジンハイマニュ2型×10
◆敌军增援：红军——カオスガンダム（斯丁克），アビスガンダム（奥尔），ガイアガンダム（丝黛拉）
◆我军配置：ブラストインパルスガンダム（真），レイ专用ブレイズザクP（雷），ルナマリア专用ガナーザクW（露娜），ブレイズガナーザクウォーリア（阿斯兰），イザーク专用スラッシュザク（伊扎克），ガナーザクウォーリア（迪亚哥），ゲイツR×5，自选单位
◆战局解说：敌人倒是不怎么强，不过会趁机钻到下面，布阵时要注意。一上来敌军边上的人就会往两边窜，所以我们也要马上让ゲイツR往两边去拦截，不然就追不上了。中央区域先让伊扎克和迪亚哥挡住，之后和赶来的真等人一起夹攻。虽然三小强也会来捣乱，不过等他们过来时也都打得差不多了，不用担心。

血染的海洋
DESTINY 5
C.E.73

战后降落下的密涅瓦号为送卡嘉丽来到了奥布，同时做修理和补给。地球全土都受到了尤尼乌斯7碎片的袭击，损伤重大。自然人对协调人的不信任感一气爆发，各地再次掀起了排除协调人的呐喊。而奥布上层竟决定为稳固国家而要与大西洋联合结盟。感觉自己应做些什么的阿斯兰回到了PLANT，卡嘉丽也去独立劝说奥布的首脑阵，但她的愿望最后还是落空——在路波斯菊核心组织LOGOS的首脑吉普利尔的幕后操纵下，奥布同联合一起向PLANT宣战。受到沙漠之虎巴尔特菲尔德的忠告，密涅瓦号立刻离开了奥布，但可惜还是稍晚了一点儿，联合的舰队已把他们团团围住，血战开始。





◆胜利条件：9回合内全灭敌人或密涅瓦号到达地图上端
◆败北条件：9回合内密涅瓦号没有突破海域 OR 真被击破 OR 塔里娅被击破
◆敌军配置：ウインダム（JS）×6
◆敌军增援：2回合——ウインダム（JS）×4，3回合——ウインダム（JS）×4，ザムザザー
◆我军配置：ブラストインパルスガンダム（真），レイ专用ブレイズザクP（雷），ルナマリア专用ガナーザクW（露娜），ミネルバ(塔里娅），自选单位
◆战局解说：敌人的机体实力不弱，不过我方此时也已收得伊扎克、迪亚哥，以及阿斯兰，战力提高了不少。由于是海面作战，不能飞的机体在水里会比较吃亏，所以还是在两边的小岛上移动，以恢复点为据点进攻，ミネルバ也要及时跟上。后来出现的ザムザザー比较烦人，不但皮粗肉厚有屏障，还经常与周围的小兵打支援，当然要提前料理。或者也可不去理他，集中对付其他杂兵，跟ミネルバ杀出一条道，只要能冲到上方就万事大吉。

印度洋的死斗
DESTINY 6
C.E.73



扎夫特的特殊部队来到了玛尔基纳导师的家，要暗杀拉克丝。为了保护大家，基拉再次登上了Freedom GUNDAM，自由的双翼驱赶了敌人。

出于卑劣的政治目的，尤拿逼迫卡嘉丽与其结婚，孤单的卡嘉丽无力反抗，无奈之下只得接受。为了不让悲剧上演，基拉等人驾着大天使号再次出航，并在婚礼上抢走了卡嘉莉，一起开始了新的战斗。另一边，重返扎夫特军并成为了FAITH的阿斯兰开着新机体セイバーガンダム（救世主高达）回到了ミネルバ。为支援スエズ攻略战，ミネルバ一行向ジブラルタル（直布罗陀）前进，但这消息被尼奥得知了，他开始了埋伏……

◆胜利条件：敌全灭　◆败北条件：真 OR 塔里娅被击破
◆敌军配置：ネオ专用ウインダム（JS）（尼奥），カオスガンダム(斯丁克），ガイアガンダム（丝黛拉），ウインダム（JS）×10
◆敌军增援：2回合——アビスガンダム（奥尔）

◆我军配置：セイバーガンダム（救世主高达/阿斯兰），ブラストインパルスガンダム（真），レイ专用ブレイズザクP（雷），ルナマリア专用ガナーザクW（露娜），ミネルバ（塔里娅），ニーラゴンゴ，自选单位

◆战局解说：Savior GUNDAM的性能不错，好好利用吧；敌人跟前一关差不多，即使算上3小强也不足为惧。2回合奥尔会出现袭击ニーラゴンゴ，正好先拿他开刀。在恢复点附近应战天上的部队后，再一起去左上的陆地围殴丝黛拉，小心点儿还是不难的。







摧毁ローエングリン！ DESTINY 7 C.E.73

在行军中的密涅瓦号路经了自军的基地，在那里补给。并得知要前往ジブラルタル必须要通过装有ローエングリン炮的联合要塞。在反抗军成员的情报下，阿斯兰制定了一个击溃ローエングリン炮的作战，并将最重要的任务交给了真。

◆胜利条件：把全部敌人引到指定区域内迎来7回合 OR 6回合内敌全灭
◆败北条件：阿斯兰 OR 塔里娅被击破
◆敌军配置：ダガーL×4，ウインダム（JS）×7，ゲルズゲー×2
◆我军配置：セイバーガンダム（阿斯兰），レイ专用ブレイズザクP（雷），ルナマリア专用ガナーザクW（露娜），ミネルバ（塔里娅），バクウ，ジンオーカー×2，ガズウート×2，バグリィ，デズモンド，自选单位
◆战局解说：这关真无法参战，主要就看阿斯兰了，其他的友军倒也有不少。指定区域在地图的中央，那里也有不少恢复点，是这场战斗的主战场。大部分敌人都会主动往下攻，不用担心，不过最后两个ゲルズゲー和他前面的4个ウインダム（JS）一上来不会移动，必须接近他们才能引下来。ゲルズゲー跟ザムザザー一样是个血牛，6回合内时间上稍微有点紧，还是不要恋战的好。如果想KO他们，就需要合理分配人手进行集中攻击了。

ダーダネルス之战 DESTINY 8 C.E.73

经过激烈的战斗，ミネルバ击溃了联合的要塞，来到ディオキア。在这里他们遇到了意想不到的人物——假扮成拉克丝的米亚和狄兰达尔议长。在与议长的会餐中，他与众人聊起了战争根源的问题，并谈到了LOGOS才是战争的幕后黑手。与此同时，大西洋联合向奥布施压，让他们派遣军队前来助阵。很快，尤纳率领的奥布舰队与尼奥会合，向ダーダネルス海峡进军。得知了此事的ミネルバ一行吸收了新的战力海涅，前去迎击。

◆胜利条件：敌全灭
◆败北条件：真 OR 阿斯兰 OR 塔里娅被击破
◆敌军配置：红军——ムラサメ×4，M1アストレイ×2

◆敌军增援：3回合红军——オスガンダム（斯丁克），アビスガンダム（奥尔），ガイアガンダム（丝黛拉），ウインダム（JS）×4
3回合黄军——ファリーダムガンダム（自由高达/基拉），ストライクルージュ（嫣红强袭高达/卡嘉丽），バルトフェルド专用ムラサメ（巴尔特菲尔德），アークエンジェル（大天使号/玛琉）
◆我军配置：セイバーガンダム（阿斯兰），ブラストインパルスガンダム（真），レイ专用ブレイズザクP（雷），ルナマリア专用ガナーザクW（露娜），ミネルバ（塔里娅），自选单位
◆战局解说：一上来敌人很少，但一到3回合就会被完全围住。建议走右边，在那附近的恢复点处布阵后等着3小强的来袭，一看到他们出现就要开始猛攻，支援攻击自然要多用。之后准备迎战基拉等人，Freedom GUNDAM自然厉害，要小心，若他和上方的敌人打了起来，就可坐收渔人之利了。

战斗中海涅被西川贵教……哦，是被丝黛拉KO……

没有传达到的思念 DESTINY 9 C.E.73

在大天使号的介入下，场面十分混乱，海涅战死，ミネルバ也受重创。对基拉的行为不满的阿斯兰离开ミネルバ，在米莉娅的安排下与基拉见面，但对"真相"见解不同的二人目前仍无法走到一起。另一边，正在调查研究所的ミネルバ受到了暴走的Gaia GUNDAM的单独攻击。战后真发现它的机师竟是在ディオキア邂逅的少女丝黛拉。为了救她，真不惜违反军规将她带到了ミネルバ上。另一边，拉克丝也同老虎大叔一起返回宇宙，进行秘密开发。此时尤拿祖废柴又带着部队杀了过来，与ミネルバ开始了第二次交锋。

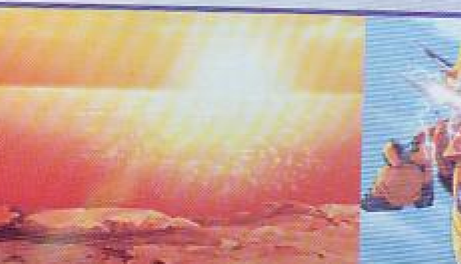
◆胜利条件：敌全灭　◆败北条件：真 OR 塔里娅被击破
◆敌军配置：红军——ムラサメ×3，M1アストレイ×5，オスガンダム（斯丁克），アビスガンダム（奥尔）
◆敌军增援：2回合红军——ムラサメ×4，3回合黄军——ファリーダムガンダム（基拉），ストライクルージュ（卡嘉丽），アークエンジェル（玛琉）
◆我军配置：セイバーガンダム（阿斯兰），ブラストインパルスガンダム（真），レイ专用ブレイズザクP（雷），ルナマリア专用ガナーザクW（露娜），ミネルバ（塔里娅），自选单位
◆战局解说：各军配置与上一关差不多，有了以前的经验基本该没什么问题。全军KO了二小强后在右边陆地上布阵，准备迎击基拉等人。最后再去右边了结孤零零的ムラサメ。





这场战斗最终以奥布旗舰的毁灭而告终，一部分成员逃到了大天使号上，为信念继续战斗。另一方，真将奄奄一息的丝黛拉交还给了尼奥，并要求尼奥将她安置到远离战斗的地方。但命运并没有放过她，丝黛拉又被修改了记忆，变成了更强大的敌人返回了战场。真、阿斯兰、基拉……在众多理念和想法的交错下，战争向着更激烈的阶段发展……







敬请期待下期
EXTRA剧本讲解



经过差不多一个月的不懈努力，终于算是将本作彻底圆满了，这次为大家完整奉上游戏的详细研究和小编在游戏中发现的小秘技和使用心得，希望能对大家彻底玩熟这款神作有帮助。 □文责/无无 北斗

PS2 模拟战略

本刊译名：第3次超级机器人大战α

BANPRESTO	2005.7.28	6379日元	220K
DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

全强化芯片效果一览

强化芯片名称	效果
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
アポジモーター	移动力+1、运动性+5
マグネットコーティング	运动性+5
バイオセンサー	运动性+10
サイコフレーム	运动性+25、武器会心率+10%
カスタムOS	运动性+10、武器命中率+10%
バイオコンピュータ	运动性+20、武器命中率+20%
ハロ	移动力+2、运动性+25、命中率+20%、地图兵器及射程为1以外的所有武器射程+1
ピンクハロ	移动力+1、运动性+10、命中率+10%
ミノフスキークラフト	移动类型变为「空」，地形适应变为空A
スラスターモジュール	地形适应变为宇宙S
防尘装置	移动类型变为「陆」，地形适应变为陆A
スクリューモジュール	移动类型变为「海」，地形适应变为海A
A-アダプター	全部地形适应变为A
S-アダプター	全部地形适应变为S
チョバムアーマー	最大HP+500、装甲值+100
ハイブリッドアーマー	最大HP+1000、装甲值+150
超合金Z	最大HP+1000、装甲值+200
超合金ニューZ	最大HP+1500、装甲值+250
ゾルマニウム合金	最大HP+1800、装甲值+200
大型ジェネレーター	最大EN+50
メガジェネレーター	最大EN+100
补助GSライド	最大EN+100,每回合开始时自动回复机体最大EN的10%
対ビームコーティング	光束系武器造成的伤害减轻700
Iフィールドバリア	光束系武器造成的伤害减轻850
グラビティテリトリー	所有武器造成的伤害1500点无效化，可覆盖整个小队
ハイパージャマー	机体拥有分身能力
コストダウン	编成小队时机体所需消耗的コスト减1,但最低只能降至0.5
勇者の印	装甲值+200、运动性+25、所有武器命中率+30%
钢の魂	装甲值+250、运动性+30、所有武器命中率+35%
デュアルセンサー	武器命中率+10%
マルチセンサー	武器命中率+20%
高性能照准器	武器命中率+30%
アナライザー	武器会心率+10%
アナライザー+	武器会心率+20%
アナライザー++	武器会心率+30%
高性能レーダー	除地图兵器及射程为1以外的所有武器射程+1
リニアシート	除地图兵器及射程为1以外的所有武器射程+1 、所有武器命中率+20%
プロペラントタンク	EN全回复，使用后消失，同小队的机体也可使用
カートリッジ	弹药全回复，使用后消失，同小队的机体也可使用
リペアキット	HP全回复，使用后消失，同小队的机体也可使用
スーパーリペアキット	HP、EN、弹药全回复，使用后消失，小队的机体也可使用
OVAのコロッケ	主驾驶员的SP值回复20点，使用后消失
アンドロメダ焼き	主驾驶员的SP值回复50点，使用后消失
胜利の键	メインパイロットのSPを全回复，使用后消失
カットナライザー	メインパイロットのSPを50，使用后消失
ミンメイ人形	出击时气力+5
エースのお守り	出击时气力+10
ファンの花束	P系特殊效果武器无效
ミンメイのディスク	驾驶员SP每回合开始时自动回复10点
バサラのディスク	出击2回合后，每回合开始气力+2
战技マニュアル	战斗时，小队所有队员都能获得与队长相同的经验值与PP值



合体攻击一览

※注：以下合体攻击的攻击力数值都是以全部改满后为基准。

攻击力	合体攻击名称	参与的机体
9300	ゴルディオンクラッシャー（ALL）	ジェネシックガオガイガ、ゴルディマーグ
8200	超电磁烈风正拳突き	コンバトラーV、ボルテスV、ダイモス
8000	天上天下一击必杀炮·改	バンプレイオス、R-GUNパワード
8000	龙卷斩舰刀·逸骑刀闪	ダンゼンガー、アウセンザイター
7900	ジャイアントカッター逆さ斩り	ガイキング、大空魔龙
7800	Fダイナミックスペシャル（ALL）	ゲッタードラゴン、マジンガーZ、グレートマジンガ
7600	超电磁スピンVの字斩り	コンバトラーV、ボルテスV
7500	火车カッター	ガイキング、大空魔龙（ボリューション）
7200	コンビネーションアサルト	フリーダムガンダム、ジャスティスガンダム
7100	ユニゾンキック	EVA初号机、EVA二号机
6800	EVA一齐射击	EVA零号机·改、EVA初号机、EVA二号机
6700	ジーナスアタック	VF-22S·SボーゲルIIB、VF-22S·SボーゲルIIB
6700	ゴルディオンクラッシャー（MAP）	ジェネシックガオガイガー、ゴルディマーグ
6700	ダブルピンポイントバリアパンチ	YF-19(B)（イサム）、YF-21(B)（ガルド）
6700	ツインバードストライク	ビルトビルガー、ビルトファルケン



6600	エメラル[illegible]ク	VF-19Sエクスカリバー-F(ガムリン)、VF-19Fエクスカリバー-F(ドッカー)、VF-19Fエクスカリバー-F(フィジカ)；或者VF-19Sエクスカリバー-F(フォッカー)、VF-19Fエクスカリバー-F(辉)、VF-19Fエクスカリバー-F(柿崎)
6500	スカルフォーメーションアタック	VF-1A・Sバルキリー-F(フォッカー)、VF-1S・Sバルキリー-F(辉)、VF-1S・Sバルキリー-F(柿崎)
6500	ダイヤモンドフォースアタック	VF-17 Sナイトメア(金龙)、VF-17 Dナイトメア(ガムリン)、VF-17 Dナイトメア(フィジカ)；或者VF-17 Sナイトメア(ガムリン)、VF-17 Dナイトメア(ドッカー)、VF-17 Dナイトメア(フィジカ)
6100	TRY AGAIN(ALL)	VF-19改Fバルキリー-SB、VF-11MAXL改SB、VF-17T改ナイトメアSB、シビル
6100	ダブルバーニングファイヤー(ALL)	マジンガーZ(甲児)、グレートマジンガー(铁也)
5200	ダブルマジンガーブレード(ALL)	マジンガーZ(甲児)、グレートマジンガー(铁也)
5400	TRY AGAIN(ALL)	VF-19改Fバルキリー-SB、VF-11MAXL改SB、VF-17T改ナイトメアSB
4900	POWER TO THE DREAM(ALL)	VF-19改Fバルキリー-SB、VF-11MAXL改SB、VF-17T改ナイトメアSB
4400	TRY AGAIN(MAP)	VF-19改Fバルキリー-SB、VF-11MAXL改SB、VF-17T改ナイトメアSB
4400	HOLY LONELY LIGHT(ALL)	VF-19改Fバルキリー-SB、VF-11MAXL改SB、VF-17T改ナイトメアSB
4100	MY FRIENDS(ALL)	VF-19改Fバルキリー-SB、VF-11MAXL改SB、VF-17T改ナイトメアSB
3900	POER TO THE DREAM(MAP)	VF-19改Fバルキリー-SB、VF-11MAXL改SB、VF-17T改ナイトメアSB
4000	突击ラブハート(ALL)	VF-19改Fバルキリー-SB、VF-11MAXL改SB、VF-17T改ナイトメアSB
3800	PLANET DANCE(ALL)	VF-19改Fバルキリー-SB、VF-11MAXL改SB、VF-17T改ナイトメアSB
3400	HOLY LONELY LIGHT(MAP)	VF-19改Fバルキリー-SB、VF-11MAXL改SB、VF-17T改ナイトメアSB
3100	MY FRIENDS(MAP)	VF-19改Fバルキリー-SB、VF-11MAXL改SB、VF-17T改ナイトメアSB
3000	突击ラブハート(MAP)	VF-19改Fバルキリー-SB、VF-11MAXL改SB、VF-17T改ナイトメアSB
2800	PLANET DANCE(MAP)	VF-19改Fバルキリー-SB、VF-11MAXL改SB、VF-17T改ナイトメアSB





主角生日与血型相关

继承了系列以往的惯例，在游戏一开始选择的主角生日与血型对其后来习得的精神指令以及使用精神需要消耗的SP点数都密切相关（根据星座与血型搭配划分）。当然最著名的莫过于同样经典的机战监督寺田贵信的生日：11月11日B型，非常实用。下面给出四位原创主角的默认精神指令以及选择寺田生日后的精神，不过大家其实不必太过拘泥于此，玩游戏嘛，还是让主角的资料完全与自己的符合吧。

驾驶员	精神指令
超级系男主角	直感、气合、不屈、热血、觉醒、勇气
超级系女主角	感应、ひらめき、气合、热血、绊、爱
副驾驶布鲁克林	直感、集中、加速、热血、气迫、直击
真实系男主角	集中、加速、直感、热血、觉醒、魂
真实系女主角	集中、ひらめき、直击、热血、气迫、魂
副驾驶エルマ	侦察、集中、根性、かく乱、直击、补给
寺田贵信(超级系)	感应、不屈、铁壁、热血、气迫、爱
寺田贵信(真实系)	感应、不屈、集中、热血、魂、爱





机体改造奖励

名称	效果
コスト	撤成时机体自身的コスト消费减为原来的一半。
HP	最大HP 加10%。
EN	最大EN 加10%。
运动性	运动性增加10%
装甲值	装甲值增加HP10%
移动力	移动力+1
地形适应【空】をAにする	机体与武器的地形适应全部为【空】A
地形适应【陆】をAにする	机体与武器的地形适应全部为【陆】A
地形适应【海】をAにする	机体与武器的地形适应全部为【海】A
地形适应【宇】をAにする	机体与武器的地形适应全部为【宇】A
バリア消费ENを0にする	有特殊护罩的机体使用护罩进行防御时不耗费EN
武器の射程を+1する	除地图兵器与射程为1以外的所有武器射程+1

通关特典

ノーマルモード（**普通模式**）：上周目完成时候的总获得资金和每个人的PP得以继承（主角的也会继承到下个主角身上）。继承度：2周目：50%，3周目：75%，4周目以上：100%；可以选择EX Hard模式。

EXハードモード（**EX Hard模式**）：不能进行武器改造，PP消费为普通模式下的2倍，敌人强化，完成后可选择Special模式。

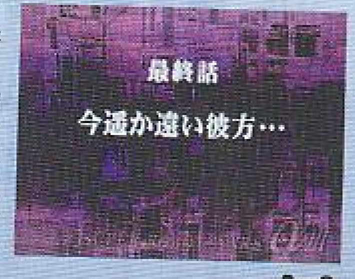
スペシャルモード（**Special模式**）：全部机体和武器可以进行15段改造，全部机体的Cost减少0.5，一开始就拥有全部强化零件。

各结局达成条件

●1、2周目及以上时选择“应战”，就会以第57话“银河に君と”为最终话结束，可以说这是BAD ENDING吧。

●2、未满足1、3两个结局触发条件的情况下在第60话进入最终话“终焉の银河”。

●3、第60话之前的总回合数在420以下，并且之前熟练度大于等于57时在第60话进入最终话“今遥か远い彼方”



机体改造继承关系



在本作中某些机体的改造是有继承关系的，除了同一机师机体改进前后的改造可以继承之外，同一作品中的特定人物之间也可能有继承关系。继承的改造同时包括机体性能的改造以及机体武器的改造等级，如果事先能够了解这些继承关系并加以有效利用，就可以为我们在改造时省下一大笔钱。

继承前改造机体	可继承改造的机体
ゲッタードラゴン	真ゲッター1
ビルトファルケン	ビルトビルガー
ストライクガンダム	フリーダム
ストライクガンダム	バスターガンダム
ストライクガンダム	ストライクルージュ
フリーダム	ジャスティス
バスターガンダム	デュエルガンダム
ガンダム试作3号机	ノイエジール
νガンダム	Hi-νガンダム
雷虎	之前使用的改造资金全部返还
VF-17Dナイトメア（ガムリン搭乘机）	VF-17Sナイトメア（ガムリン搭乘机）
VF-17Sナイトメア（金龙搭乘机）	VF-17Dナイトメア（ドッカー搭乘机）
メビウス<ゼロ>	スカイグラスパー
ZZガンダム	ゲーマルク
ZZガンダム	ドーベンウルフ
VF-17SナイトメアF	VF-19Sエクスカリバー-F
VF-17SナイトメアF	VF-19Fエクスカリバー-F
バトル7	VF-SS2・Sボーゲル4（ミリア机、マックス机）
バトル7	VF-22（ミリア机、マックス机）
ガオガイガ	ガオファイガー
ガオファイガー	ジェネシックガオガイガー
ガオファイガー	キングジェイダー
ガオガイガー	ジェイアーク
アルブレードカスタム	バンプレイオス
キュベレイMk-II（プル机）	キュベレイ
キュベレイMk-II（プルツー机）	クインマンサ
轰龙改	真龙虎王
ベガリオン	アルテリオン
量产型νガンダム（真实系男主角搭乘机）	ベルゲバウ





外传关卡说明

在本作中，打完某些关卡之后，会出现外传关卡。进入的方法为在标题画面中选择“OPTION”，之后选择倒数第2项可以看到游戏的总流程图，流程图的右边金黄色的关卡条就是外传，选择后即可进行游戏。这些外传关卡并不难，而且也没有熟练度的设定，打完外传关卡后再选择NEW GAME，就会有许多正常游戏流程中不会出现的强力人物作为我方伙伴登场。以下为所有外传关卡的出现条件：

关卡名称	出现条件
光と暗	第13话“もう一度，自らの足で”完成后追加
母と誓った明日のために	第18话“银河流浪”完成后追加
胜利への誓い	第26话“かりそめの旅人”完成后追加
驱け拔ける龙卷	第27话“勇气ある者达の誓い”完成后追加
バサラ放浪	第36话“激突！勇者VS勇者”完成后追加
过去からの愿い	第42话“超勇者默示录”完成后追加
正义の旗の下に	第44话（根据各主角有所不同）完成后追加
新たなる海原へ	第49话“银河に响く歌声”完成后追加
スペシャルステージ	原创外传，需要将流程图的所有关卡全打出来后追加，打完该附加关再选择NEW GAME开始游戏的话，则一开始所有原创角色（包括四位主角）都会加入！





机体无限EN回复BUG

本BUG只针对移动时消耗EN的机体才有用（比如在空飞或是宇宙中移动的情况下），先选择要回复EN的机体，用移动指令让其移动，在移动之后再按X键取消移动，这时机体就会回复移动这段路程所需消耗的EN，比如移动移格回复1点EN值。此BUG的要点在于按X键进行取消并能回复EN的有效时机是在机体开始移动后到移动到指定位置这段时间之内。如此一来只需反复移动再取消就可无限回复机体的EN了。另外，如果机体中了敌人附加移动效果地下的特殊武器之后，使用这个BUG，还可以取消该状态。



伊甸系统答疑

不少玩家反映无法使用伊甸最后追加的攻击力为9999的武器，对伊甸计量槽的计算方式也不是很明白，因此在这里做一下说明。该计量槽的计算方式与其它机体完全凭气力值进行发动的方式不同，伊甸在游戏中进行任何战斗行动都会增加，但是一定要注意让其击坠敌人的话反而会导致计量槽的减少！根据计量槽的积累，伊甸会有五个阶段的变化，具体数据请参看第17期上的介绍。特别补充，第五阶段的伊甸炮与伊甸剑分为通常版和MAP版，MAP版武器的射程是无限远的，攻击力都是9999，伊甸炮MAP版的攻击范围是两条直线，伊甸剑MAP版的攻击范围则是扇形。第五阶段新增这几项武器的发动条件，通常版是伊甸HP二分之一以下，MAP版则是HP三分之一以下。最后再罗嗦一句，这两招杀伤力过大，一定要慎用！



“免费”查看敌人能力

本作中可以在战斗地图的システム选项中选择“フリーコマンド”指令，这样就可以自由设定□键和△键为许多操作的快捷键。如果将其设定为查看能力的快捷键的话，就可以在不使用“侦察”精神指令的情况下直接查看到敌人的能力，即使是HP为10万以上显示为问号的敌方BOSS也可直接看到其最大HP值。



快捷操作技巧

加快对话速度：R1+○键，可大大加快角色对话时的显示速度。

直接跳过剧情：R1+START键，可以直接跳过游戏中的对话和剧情。但是有角色真人语音的场合无法直接跳过；分成多个小段演绎的剧情也得按几次才能完全跳过。

直接回到标题画面：L1+L2+R1+R2+START+SELECT，六键同时按下可直接回到游戏标题画面，系列的老秘技了。

如何轻松对付プロトデビルン技能



在机战中，MACROSS系剧情中遇到的BOSS们都拥有プロトデビルン这项技能，该技能拥有全属性伤害攻击力半减的效果，而且我方驾驶员无视敌人特殊防御技能的精神指令"直击"也对其无效。尽管在游戏中出现的MACROSS系BOSS的血都算不上极高，但即使是我方超级系机体用最强必杀技加热血打在其身上都让人感觉不痛不痒；而唯一能克制プロトデビルン技能的PLUS唱歌小队又经常是作为剧情整队出发，一回合只能攻击一次，这对熟练度的获得极为不利。其实对付该技能有很好的一个解决措施，那就是プロトデビルン并非无条件发动的，要求敌方BOSS气力超过100才行，只不过由于该要求太低，因此BOSS一登场就拥有此项技能，让我们产生了错觉。知道这个发动条件后就好办多了，BOSS战前先给它一搽"脱力"，将其气力降到100以下后，再砍之便犹如切豆腐一般轻而易举。

熟练度与经验金钱兼顾



机战系列中最招牌的秘技可以说就是关卡中全灭再不关机读取记录就可继承刚才获得的经验值和金钱，不过此招在阿尔法系列中则看似不通用：由于在阿尔法系列中加入了"熟练度"这一设定，正常情况下如果使用以往的方法虽然可以得到经验值和金钱，但熟练度就只能放弃了。不过在本作中还是有三者兼顾的方法，那就是在特定的一些关卡中，熟练度是作为前半关的条件出现的，在前半关拿到熟练度后再进入后半关，这种情况下，拿完熟练度再进入后半关就可使用全灭继承金钱和经验值的秘技了，两全其美！类似的关卡例如第52话"世界の中心でアイを叫んだけもの"。

PLUS歌唱小队介绍

MACROSS PLUS小队的特殊能力是歌唱，除了可攻击有プロトデビルン能力的少数几个BOSS之外，在机战中一向是作为辅助角色登场的。其对己方队员歌唱后可以增加的各种辅助效果，尤其是提升气力等对战斗非常有用，后期装备SB后增加的MAP兵器，更可大范围提升我方机体能力。我方机体中敌方带附加效果的攻击后还可让其歌唱进行治疗，属于战斗必备小队。同样，该小队拥有两种能量，一种是机体EN，这个和其他机体的EN相同，不过PLUS小队的EN只在移动时会消耗，至于歌唱时所需消耗的能量则不是机体EN，而是歌EN，歌EN是无法使用补给机体或驾驶员的"补给"精神指令来回复的，回复方法有两种：一是巴萨拉拥有的"情热"精神指令，一次可回复10000点歌EN，此外同小队成员使用"激励"指令除可提升5点气力值外，也可回复1000点歌EN。另外，歌唱在使用了"热血"指令后同样也可效果翻倍。



隐藏机体出现条件补完

机体名称	入手条件
ラゴウ	地上路线，21话前半关结束时バルトフェルド和ダコスタ生存，且2人击坠数合计10，在22话用SEED觉醒状态的キラ击坠バルトフェルド后于46或48话结束时入手
ガンガ・ルブ	41话分支选择"应战する"，外宇宙路线48话结束发生剧情时伊甸计量槽达到5段以上，バッフ・クラン路线57话作为己方支持加入
VF-19エクスカリバーF	46话マックス击坠敌15机以上，47话入手(3个机体，两个S和一个F)
ストライクルージュIWSP(换装)	真实系29话分支时选择アラスカ路线，30话前カガリ的击坠数30以上。同话用ムウ击坠ディアッカ、用キラ击坠SEED模式下的アスラン，达成上述条件后在45话或者52话结束前カガリ和ジュリ、マユラ、アサギ3人的击坠数合计100以上时，在52话结束后入手
FBZ-99Gザウバーゲラン	49话前半用ガムリン与ガビゲラ战斗一次，并将其击坠，后半话把ガビル体力降到50%以下
ゲーマルク	45话和52话过关后(因分支不同)，ビーチャ和モンド的击坠数合计个位为0得到ドーベンウルフ；个位为5得到ゲーマルク
デュエル	19必须走地面路线，51话开始时ディアッカ的击坠数在50以上，51话"终わらない明日へ"中，击破核弹后用ディアッカ与其战斗，战斗后两者都生存，并且前半话结束时イザーク仍然生存的情况下加入我方
ノイエジール、ヴァルヴァロ、ガーベラテトラ	45话和52话过关后(因分支不同)，击坠数コウ大于等于キース40得到ノイエジール；キース大于等于コウ20得到ヴァルヴァロ；击坠数差小于6得到ガーベラテトラ

无限行动的秘技

首先需要编成出三个小队，第一个小队要求配备巴萨拉和另外两个会觉醒的人，第二个小队要求配备的四名队员分别是MACROSS PLUS唱歌小队的其余两人和另外两个会觉醒的人；第四个小队的四名成员则要求全部拥有"期待"精神指令。在战斗中先提升歌唱小队所有成员的气力，当他们可使用MAP武器"Power To The Dream"时，将三个小队都放到该MAP武器的范围之内，让队员使用"觉醒"后连续使用"Power To The Dream"。用情热让歌EN值保持在50000左右，使用"热血"后的该MAP武器可以回复30点SP，由于两个小队各有两个会觉醒的，所以最多能补回120点SP；而"觉醒"指令最多只会消耗100点SP，只要让巴萨拉一直唱歌的话就可以无限使用觉醒，一旦巴萨拉的歌EN不够了就使用第三小队的"期待"指令为巴萨拉回复SP让其使用"情热"，如此，即可让有觉醒的小队无限移动。



天龙神与超龙神的合体妙用

勇者王系列中登场的火龙和冰龙可在战斗中随时合体成为天龙神，合体后也可随时分离，同样，中后期登场的光龙与暗龙也可合体成为超龙神。这里先说一下其合体与分离后的SP点数分配方法，以超龙神为例：假设合体前光龙与暗龙的SP各有100，光龙使用了一个耗费SP40点的"热血"后SP值降为60点，之后进行合体；由于合体后的超龙神SP值是将光龙与暗龙的SP值相加再半分，也就是说合体后的超龙神SP值应该是（60+100）/2＝80。合体后我们再选择分离，根据系统默认的SP分配规则，会将合体状态的SP值乘以2再平均分配给两者，于是合体再分离后的SP分配就成了光龙80、暗龙80；这样我们就可以将光龙使用精神指令所耗费的SP值分一半给暗龙，减轻了单位机体所消耗的SP值。更重要的是，例如"期待"这种只能为单个驾驶员回复SP的精神指令就可以先给合体状态下的超龙神使用，之后再将超龙神分离的话就相当于同时对光龙与暗龙两人使用了"期待"！同样的，天龙神也可使用上述方法。



夏末花火祭

精选游戏32款 编辑部大荐介

8月末，夏度秋，桑拿天终于一去不复返了，这对于惧怕高温灭杀思维细胞的编辑们来说实在是一件大事情。天气转凉，暑假的游戏发售热潮也暂时退却，在打通了“格兰蒂亚3”、“零 刺青之声”等热作，期待“真三国无双4猛将传”的同时，编辑部的一干弟兄也开始翻箱底找出自己珍爱的游戏进行重温，而每次这样的情况出现，伴随而来的都是一场酣畅淋漓但却无聊至极的争论。游戏的派系划分总是让编辑部缺少寂静，而从不缺乏噪音污染。

编辑部的笔杆子部队当然有着不同寻常的怪癖选择，事实上他们除了表面上看起来人模人样，和正常人没什么区别外，内心深处却有着不同他人的激情与放浪。经常在办公室走廊中看到某个家伙对着一面镜子左看右看，一方面是对比自己眼圈是否有继续泛黑的趋势，另方面也是在给自己打气，嘴里不停地念叨：来吧，老子跟你拼了。是的，某人又卡在最终BOSS处。游戏人生，在需要勇气的时候编辑们就会这样做。这次的特辑就让大伙挑选了三十二款自己情愿被整的游戏，说被整可能有些严重，但实际上下面这些游戏真的对他们很重要，重要到什么程度——你知道有个叫风林的家伙对待任天堂VB时的态度吗？如果你从他手中抢掉的话，他真的会一口咬上你。大概就是这样，你地明白？

□文责/电软众











编辑鬼话大绍介

Q 你们八个究竟是怎么看待游戏的？

北斗 最喜欢的事情：吃



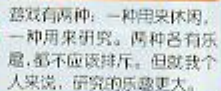
吃，是一种美德，游戏也是。我们可以从吃中获得享受，也会从游戏中学到知识。但我们决不应该为了学习而去玩游戏。

唯夜 最喜欢的事情：秘密



围城，一切都是围城。没游戏玩的时候闹心，游戏多的时候又需操心，其实比游戏更有意思的就是跟自己折腾的生活。

荇菜 最喜欢的事情：聊天



游戏有两种：一种用来休闲，一种用来研究。两种各有乐趣，都不应该排斥。但就我个人来说，研究的乐趣更大。

无无 最喜欢的事情：盖饭



人生如戏，凡事都不用太当真。包括游戏，不过是生命的一部分而已。但若能有游戏人生的轻松态度，很多事会好很多。

小沛 最喜欢的事情：睡觉





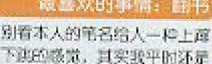
我最讨厌两种人：打游戏玩不过别人就生气的；对待神作也要鸡蛋里挑骨头的。游戏终归是消遣手段，而不是负担。

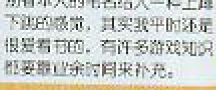
龙马 最喜欢的事情：激斗



一个人真的很难与自己的秉性相对抗，对于充满雄性暴力与对抗要素的游戏，龙马真的难以抗拒。

猴子 最喜欢的事情：翻书





别看本人的笔名给人一种上蹿下跳的感觉，其实我平时还是很爱看书的。有许多游戏知识都要靠业余时间来补充。

雪飞 最喜欢的事情：发呆



游戏只是娱乐的手段，因此不需要为了游戏废寝忘食，更不必为了战胜别人去苦练自己本不喜欢的游戏！

与编辑们说两句 特别专访 为什么要做这次特辑

风林■你知道为什么要做这次特辑吧？
小沛■事实上我不认为有任何游戏能够比GBA上的更值得推荐给大家！
风林■你知道为什么要做这次特辑吧？
猴子■我对家用机的看法其实和大部分人一样，在我没有好的显示器之前不会投入太大热情的！
风林■你知道为什么要做这次特辑吧？
唯夜■虽然没有给大家奉上“零 刺青之声”的剧情攻略，但实际上这并不是我的意愿，大家想拍就拍风某人吧！
风林■你知道为什么要做这次特辑吧？
雪飞■我对人生一直是非常乐观的，尽管战略游戏的节奏实在太慢了，但我宁愿花上一年去玩泪指轮传说，也不要再让我看到泡泡龙啦！
风林■你知道为什么要做这次特辑吧？
无无■事实上我根本就没买过足彩，因为我觉得那东西不可能比我在球会创造中的生活更幸运，你刚才想要对我说什么？
风林■你知道为什么要做这次特辑吧？
龙马■我一直没有解释过龙马到底是什么意思，龙马的真正含义其实白龙马，也叫小白龙，是西游……（啪！啪！两记耳光）
风林■你知道为什么要做这次特辑吧？
荇菜■对！就是你！跟我说话的这个人！别看别的地方，就是你！让我玩战国BASARA还让我写攻略，搞得我对CAP一点感觉都没有啦！你知道感觉的培养是多么重要吗你！你知道我生是CAP的人，死是CAP的死人嘛！
风林■你知道为什么要做这次特辑吧？
北斗■今天不是周末吗？
风林■……
风林■这位帅哥，你知道为什么要做这次特辑吧？
风林■当然了，下面的游戏都是编辑们的心头肉嘛，这样还需要理由吗？



从“冷门”中找亮点
于无声处听惊雷

“你最想推荐的四个游戏?”对于这个问题,我的第一反应就是鬼武者、恶魔猎人等等几个心目中的神作。不过转念一想,这些游戏固然经典,不过早已名声在外,玩过它们的人也决非少数。现在再来“推荐”一番,实乃多此一举。因此,又另外精挑细选了一番,选中了下面四个。在这四个游戏中,有的是知名度不高、无人问津,有的是自身有所缺陷,不被大多数玩家所接受,但它们都具有自己的特色,如果能细细品味的话一定会有特别的感受。我不敢妄语自己是慧眼独具的“伯乐”,只是希望在“冷门”之中发掘出一些亮点,不知道您看过之后会不会有同感呢?

人生中最重要的十款游戏

●坦克大决战(FC)●三国志：霸王的大陆(FC)●光之继承者(MD)●真·侍魂(AC)●盗墓者(PS)●生化危机2(PS)●塞尔达传说：时之笛(N64)●鬼武者2(PS2)●真·三国无双2 猛将传(PS2)●恶魔猎人(PS2)



目前最不想接触的四款游戏

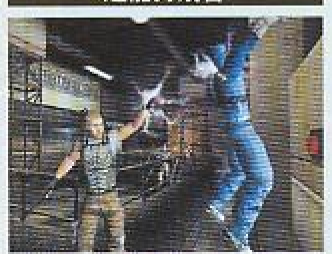
● 武刃街(PS2)
● 驯龙者(PS2)
● 猫女(PS2/XBOX)
● 白月夜告别(PS2)

作为一个动作游戏饭，我最受不了的事情有两点：视角糟糕、手感无力。如果再加上一条“没有新意”，那就可以直接拿光盘来当茶杯垫了。别拿“剧情深度”、“收集要素”之类来糊弄我，本人敬谢不敏。

1荐 技术灵感完美结合

《超能力战警》的制作厂商Midway Games是一家颇为多产的公司，但是在它们长长的出品游戏列表中，真正能够让人有印象的也不过就是那个以血腥暴力著称的《真人快打》而已。正因为如此，《超能力特警》并没有获得足够的关注。其实，以“超能力”作为主题的游戏为数众多，但《超能力特警》的出众之处在于，它将“超能力”与游戏整体中的解谜、战斗等要素非常紧密地结合起来，并且提供了相当高的自由度，能够让玩家发挥自己天马行空的想象力，而不是拘泥于一定的套路。游戏中共有“隔空取物”、“透视术”、“读心术”等等数种能力，并且有大量谜题机关与之对应。每一种能力都可以有很多种不同的运用方式，而同一个谜题也不仅限于一种解决方法。在这个游戏中，“超能力”并没有成为一个空洞的噱头，而是令人感觉到作为“超能力者”的切身体验。另外得益于优秀的物理引擎，游戏中的物体碰撞效果也异常真实，可谓画龙点睛之笔。如果说本作有什么缺陷的话，就是各种超能力不太平衡，“隔空取物”所占比重最多，与谜题结合也最紧密；而其他几种超能力就稍嫌程式化，内容不够充实。尽管如此，《超能力特警》已经称得上动作冒险类游戏中的经典之作，一直被我视作2004年最大的发现。如果你还没有玩过的话，不妨一试！

超能力战警



※ 经典时刻
在楼顶平台与敌人鏖战，忽然开窍：直接使用超能力将他们扔下楼去，比用子弹解决方便多了。不由大乐！

2荐 无法抹煞怀旧情节

我不算是一个很恋旧的人，但是《马克西莫》的复古风格却从第一眼开始就牢牢地抓住了我的目光。在这个游戏中一切的设定都显得那么“陈旧”和“不合时宜”：没有主角升级系统、没有连续技、利用盔甲增长血格、还有一旦失手就会掉落所有特殊技能……即使是从FC时代走过来的玩家都会不由得惊诧于它的“硬派”，而“次世代玩家”们恐怕连尝试一下的耐心都不会有。如果说《马克西莫》的存在有什么意义的话，往好的方面说是向那个已经逝去的年代致敬，而换一句话来说就是再次证明平台跳跃类游戏的光辉岁月已经一去不复返——只要看看它那惨淡的销量就能够明白这一点。如果你仅仅关注于一些风格轻松、不需要花太多心思去研究和练习就能顺利通关的游戏的话，那么《马克西莫》并不适合你。只有敢于直面一次次GAME OVER并且屡败屡战的玩家才能品味到它的精髓。游戏并不是越难越好，但只有将难度与关卡设计结合在一起，让人有不断挑战的欲望，才能称得上是一款好游戏，比如《马克西莫》。如果你是以“骨灰级”自诩的动作游戏玩家，如果你还对那个不眠不休打机的岁月有一些留恋，《马克西莫》就是你最好的选择。不是向流行趋势做出妥协的二代，而是崇敬的、我们致素的一代——尽管二代仍然制作精良、素质优秀，但是已经与复古无关，与怀念无关。

马克西莫



※ 经典时刻
当你找到一种新敌人的打法，当你发现一个隐藏的宝箱，当你费尽力气终于达到100%完成度，一切都会铭刻在记忆中。

3荐 失败作品再度审视

在发售之初，凭借“CAPCOM出品”和“超强声优阵容”这两大卖点，《混沌军势》也受到了极大的关注。然而经过初步尝试之后，大家却发现它并没有想象中那样精彩。“单调”是一个致命伤，无论是主角的招式设计，还是关卡流程和敌人配置，都给人十分枯燥的感觉。面对如潮水般涌来的敌人，玩家所要做的只是机械性地连按方块键，不断砍杀而已。“军势”系统刚接触时尚有新鲜感，但是平衡性、实用度、与游戏整体的结合程度等等方面都有商榷的余地，更像是一个“半成品”。因此，《混沌军势》也很快被打上了“失败作品”的标记，并且被人们遗忘。然而，你永远不能小看CAPCOM在动作游戏方面的深厚底蕴。毫无疑问，《混沌军势》离“成功”的距离尚远，但是真正的动作游戏玩家仍然能从中发现很多亮点。可以说Hard难度才是本作的真正形态，此时敌人不仅仅攻击力大幅提升，而且各个不同兵种之间所隐藏的优势互补、配合作战的特性也得以展示出来。也只有在Hard难度中你才会发现，如何灵活运用各种“军势”的特殊能力是取得胜利的关键所在。我无意回避《混沌军势》的众多缺陷，更无意为它翻案。只是作为一个CAPCOM饭，我不愿见到制作人灵感的闪光被埋没——尽管这样的闪光只是一纵即逝，但只要你能够抓住它，就能得到真正的游戏乐趣。

混沌军势



※ 经典时刻
游戏开始，进入第一场战斗，此时响起的背景音乐令人热血沸腾。此游戏的OST一直是我的最爱。

4荐 轻松冒险,老树新花

“陷阱”并不是一个新生的游戏，它诞生于1982年的ATARI 2600主机上，在欧美游戏界具有一定的知名度。在FC、MD、GB、PS等平台上也一直有“陷阱”系列的续作推出，可以说从来没有沉寂过。不过对于国内玩家来讲，知道它的恐怕就不多了。《陷阱：失落的冒险》是该系列的最新作。其实与现在的一些以解谜为主的动作冒险类游戏比较起来，本作并没有太多值得大书特书的亮点。如果要用一句话来总结我将它列入“推荐游戏”的原因，那就是：这是一个能让我轻轻松松、心无旁骛地通关的游戏。千万不要以为“轻轻松松”是一个很容易达到的目标。以我自己来说，在PS2平台上的动作类游戏里，能够让我有这样的感觉的也不过两个而已——另外一个是《波斯王子·时之沙》。轻松，就意味着不用过多地消耗脑细胞，不用去担心什么卡关之类的事情，不用苦练操作技巧。但轻松同时也意味着要有趣味、引人入胜，否则的话，就不是轻松而是乏味。能够同时做到这两点，有谁能否认它是一部佳作呢？感谢游戏制作者高明的关卡设计，在这个世界中探险时，你会有一种“顺理成章”、“一气呵成”的感觉。或许你接受了我前面的建议，正在《马克西莫》的世界中奋斗，那么当你感到疲惫的时候，不妨用本游戏来调剂一番。张弛互补，何乐而不为呢？

陷阱：失落的冒险



※ 经典时刻
没有什么让人印象特别深刻的情节或者场景，你只需要心无旁骛地玩下去，在不经意间通关，在不经意间淡忘。

编辑北斗

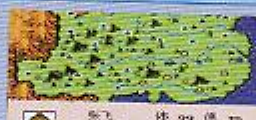
最适合消磨时间用的游戏推荐

死不悔改机战死忠

战略模拟游戏一直是北斗的最爱，不但能够让人一尝统率千军万马与敌厮杀的快感，也可体验一把运筹帷幄的成就。火纹和皇骑是其中偏战略类的巅峰代表，虽然前两者也是北斗的大好，但最最喜欢的还是机战系列，雷打不动的死忠！虽然作为同类游戏，机战在战略性上有所不足，但其战斗的爽快感绝对是最强的，在这一点上没有别的游戏可以出其右。同时，机战也是休闲娱乐打发时间的极品，比如这次的第三次α，不修炼N百个小时，是绝对没办法出关的了……当然，除了战略模拟游戏，其他类型的游戏只要是精品本人照玩不误！

人生中最重要的十款游戏

●魂斗罗(FC)●坦克大战(FC)●第二次超级机器人大战(FC)●霸王的大陆(FC)●兰古瑞萨2(MD)●火炎纹章·圣战的系谱(SFC)●街霸2(ARC)●名将(ARC)●最终幻想7(PS)●合金装备3(PS2)





目前最不想接触的四款游戏

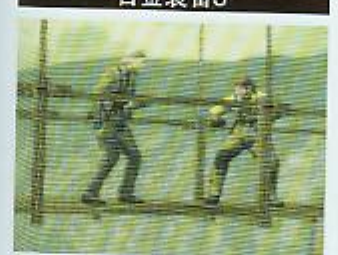
- 最终幻想8（PS）
- 复活传说（PS2）
- 超级机器人大战SC（PS2）
- 死或生沙滩排球（XBOX）

最不想接触的这四款游戏其实都是本人爆过机的，而且还差不多都是系列的FAN。但FF8过于娇柔做作的剧情设定、复活繁琐的三线战斗系统、机战SC的游戏系统更是失败。至于DOA，个人感觉无聊，全没兴趣。

1荐 打动人心优秀剧情

合金装备系列虽然一直以其不逊色于电影般的演绎方式、优秀的剧情、画面与音乐以及谍报类游戏的老大而深受北斗喜爱，但个人以为系列中最强的还是去年推出的3。尽管剧情向来都是MGS系列中最为出彩的部分，然而与1代个人英雄主义过重、2代过于虚幻和晦涩的剧本相比，到了3代中对冷战的反思以及对“爱国者”这一名词的深度解析使得游戏剧情真正得到了升华！就游戏系统而言，本作中引进的迷彩系统及食物和治疗系统都是在原有系统基础之上进行的补充和完善，显然开发者是为了更加突出特种作战本身的真实性而采取的此举。不过说实话，北斗认为这些系统并没有给游戏带来质的飞跃，尽管的确给玩家们带来了新的游戏乐趣，但同样也使得操作变得复杂起来。毕竟真要在游戏中再现真实太过困难，野外生存中哪来那么多牛蛙、兔子啊什么的大个动物给你果腹？……好在游戏中对此把握比较适度，一定程度对真实的再现也确实相当吸引人。尽管剧情是本作中最为优秀的部分，但其精彩之处却不是在这里三言两语就能够说得清楚的，要想真正体会，就必须自己去认真地玩这款作品。游戏中最让北斗感动的一个地方，并不是哪一部分的CG，而是游戏通关后的结尾曲中突然用管弦乐器弹奏MGS2主题曲的时候，突然，就忍不住地流泪……

合金装备3



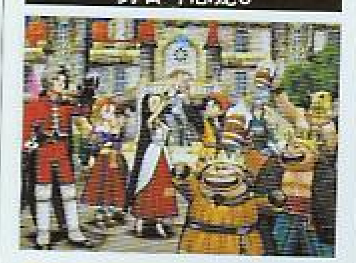
※ 经典时刻

游戏结尾，伴随着THE BOSS托EVA说出的事情真相，SNAKE笔直地站在墓碑前敬礼，音乐随之响起的时候……

2荐 RPG巅峰作品

或许是因为画面总是过于朴素的原因，日本的国民RPG“DQ”在我国玩家眼中的分量似乎总是不及FF。然而SQUARE与ENIX两大日本RPG顶级游戏商合并之后的威力已经开始在DQ8中强力显示出来：真实比例的人物刻画让看惯了系列2头身Q版形象的玩家们大呼惊喜，采用动画手法绘制的人物与环境不但清新漂亮，更让人从长期多边形世界的视觉审美疲劳有了极大的缓解。虽然仍旧没有某些作品中那些华丽的让人眼花的CG动画，不过这样的DQ已经足以打开对DQ画面有成见的玩家们的心扉了。DQ要给人的不是绚烂夺目，而是朴实温馨，这一点在DQ8中得到了更加明显的体现，采取的也是更容易让更多玩家接受的方法。也许是受到DQM成功的影响，这次收取怪物同伴不再是魔兽使的特技，而是在开启怪兽斗技场后直接获得的收取怪物同伴的能力，随着在斗技场优胜级别的提升，还能增加怪物同伴小队的数目。升级时技能强化系统的引入也使得角色的可塑性有了更多的变数，当然系列中最经典的K金属系史莱姆升级，赌场系统以及在民家中翻箱倒柜收集金属小徽章换取强力装备等经典设定都依然健在……可以说，不论是系列老玩家还是新上手的朋友都会对本作的杰出素质心服口服。DQ8，绝对是喜欢RPG游戏玩家们的必玩之作！

勇者斗恶龙8



※ 经典时刻

游戏末期，主角要亲自护送自己心爱的公主远嫁他国，两人在走廊邂逅的表情刻画，将他们的内心世界充分展现出来。

3荐 死都不能错过

作为一个绝对的机战迷，机战史上的所有作品都在本人的涉猎范围之内，但其中最为喜爱的还是阿尔法系列。不单单只是因为其华丽的画面与必杀技演出，游戏中众多强悍的原创BOSS们都让人印象极为深刻，再加上熟练度这一要素的引入以及与之相关的隐藏要素，使得机战的战略性和难度都有了明显的提升。作为阿尔法系列的完结篇，“第三次”不仅是阿尔法系列中最优秀的，同时也是迄今为止整个机战系列中最优秀的作品！从参战机体来看就可以发现眼镜商在不断地为机战输入新鲜的血液，像这两年火遍日本及中国的高达SEED，甚至连世嘉街机名作“电脑战机”里的战士们也跑来凑热闹；虽然这次没有头号热血男多豪，所有参战作品的阵容之强大就足够让人热血沸腾的了！本作在游戏系统上也做了众多的强化和改进，这里想说的就是机战最重要的热血和爽快感绝对是系列最强！无论是用ALL武器对敌喽罗的一击必杀以及围殴BOSS，即使不看动画，单是看不断从皮糙肉厚的血牛BOSS身上不断冒出的五位阿拉伯数字就让人有一种畅快淋漓之感！其实单就机战本身是没有太多好说的，关公战秦琼似的大乱斗和开发商绞尽脑汁生拽出来的剧本……但是相信只要是喜欢机战的朋友就一定会死心塌地的沉迷其中而不能自拔，我发誓！

第三次超级机器人大战α



※ 经典时刻

太多了……其实每次在机战中听到热血男们咆哮着喊出那些经典的台词时，就足够让所有的机战迷们热血沸腾！

4荐 传说系列的经典

作为仅次于DQ和FF的RPG大作，传说系列的几款作品素质都非常高，这里之所以特别推荐“宿命传说2”，除了游戏本身的高质量之外，最大的原因是其有官方推出的简体中文版（港版）！相信对我国玩家而言，玩日文RPG最头疼的地方就是满屏幕天书似的日文假名，有点日语基础的还好，看不懂日语的玩家就真的只能凭游戏流程或是攻略来理解剧情了。作为RPG游戏灵魂的剧情部分，如果不能真正理解，实在是很让人郁闷的事情，而像这种官方汉化的RPG作品，在日文游戏中可以说是凤毛麟角，更是弥足珍贵。依北斗之见，作为一名中国玩家，我们即使是漏过日文版的FF10，也绝对不能漏过中文版的宿命2！玩游戏没必要随大势，关键是要自己能真正的玩懂它。不能否认宿命2中男主角对所谓“英雄”这个名词一根筋似的简单想法，毕竟此类纯热血、勇气型且有点单细胞傻瓜式的主角性格设定在日本动漫和游戏中随处可见，而且一度成为准则。引入了动作操纵的战斗系统是传说系列的精华所在，操纵角色们在屏幕上与敌人们一窝蜂式的杀作一块或进退有序地进行有效打击，由此产生的高连击数不但过瘾，同时也是高手们追求的目标。最后不得不提的就是游戏的主题曲非常好听，每次游戏前完整地欣赏一遍已经成了本人雷打不变的习惯。

宿命传说2



※ 经典时刻

于某某城镇某某民居某厕所的马桶内找到吃下去可以恢复HP的某物的情景——相信玩过本作的玩家没人会忘掉。

绝望猴子

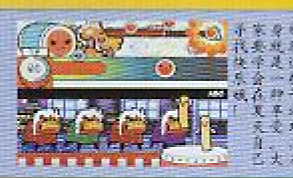
猴子的暑期上机实战心得

主机散热是关键

今年的夏天真是非同寻常的热啊。不知道玩家朋友们过得怎么样。在炎热的时候，大家除了采取个人防暑措施之外，对于自己的爱机也千万不要大意哦！这里建议所有使用PS Two的玩家们给自己的小主机配上直立架和USB小风扇，成本不过30多块钱，这对主机的散热和延长寿命将有极大的帮助！我现在就是这么用的。很多新购机的玩家总是对PS Two心存芥蒂，觉得这机器不够结实，结果落进了一些JS翻新机的圈套，实际上，许多对小机器的担心是没有必要的，许多人玩得都很好。主机+直立架+风扇，PS Two绝对没问题。

人生中最重要的十款游戏

●合金装备 索利德2(PS2)●超级马里奥世界(SFC)●最终幻想6(SFC)●洛克人3(GB)●恶魔城 月下(PS)●生化危机(GC)●逆转裁判系列(GBA)●瓦里奥大创咖(GBA)●真三国无双3(PS2)●太鼓达人系列(PS2)



目前最不想接触的四款游戏

- 胜利十一人系列（PS/PS2）
- 口袋妖怪系列（GB/GBA）
- 横行霸道系列（PS /PS2）
- 王国之心系列（PS2）

这个这个这个……不是我想逆天啊，我对足球游戏确实不大感冒……此外不想接触口袋系列是因为以前玩得太多，有点烦了。像GTA这样的暴力游戏本来就该抵制，至于王国之心……我就不说什么了，三上说得没错。

1荐 追寻真实 探索本质

合金装备系列从MG到MGS的转变，以及MGS系列每一作较之前作的转变，都可以说是脱胎换骨式的变化，唯一不变的就是"秘密潜入"这个主题。自从1998年MGS在全世界一炮打红之后，数不清的玩家们变成了这个游戏的狂热支持者。2001年底登场的2代在系统方面做了相当多的改进，我方与敌方的动作更加丰富，"胁迫敌人"、"警报步话机"等系统的引进使得游戏变得更加紧张有趣，游戏的自由度也大幅度上升。尽管MGS系列的剧情完全是小岛秀夫个人虚构的，但是"无核"、"反战"这些和平主题却值得所有玩家好好思考。真正威胁这个世界安全的是谁呢？是几个恐怖分子吗？还是某些军事大国呢？这是一个谁也回避不了的问题。抛开游戏内涵方面的因素，如果单单以"操作和游戏"这个观点来审视本系列的话，那么2002年底推出的MGS2 Substance绝对是系列中目前游戏性最强的作品。新增的VR训练模式和Snake Tales绝对是本作的重头戏。想知道007一样的情报人员是怎么炼成的吗？那就从最基本的潜入开始学吧。有的训练难度相当高，玩家免不了要被四处拉警报的敌兵们搞得团团转，不过当你技术熟练之后，你就会发现虐待这些可怜小兵的快感是什么样子了……不过，说到虐囚问题，在自由的游戏里，道德尺度还是要靠各位自己把握的啊。

合金装备 索利德2——本质



※ 经典时刻

《本质》中增加的VR训练模式，较之1代的VR训练，其难度和乐趣度大幅度上升，而且游戏中的特殊人物也可以使用。

2荐 逆转法庭 裁决正义

2001年，CAPCOM公司在GBA上以很低的成本开发了一个小品级的游戏，不料一下子成了匹游戏界的黑马，这在当时可是谁都没有想到。模拟法庭辩论的游戏《逆转裁判》就这样诞生了。玩家们要不停地抽丝剥茧，从杂乱的证据里寻求真相，为委托人洗清不白之冤，同时把真正的犯人找出来。这部作品不同于以往的侦探游戏，给人一种新奇的感觉。而后来的2代和3代的剧情，围绕着仓院之里掌门人权力的争夺，以及由此引发的种种悲剧，使广大玩家们在一个简单的游戏背后，看到了一个阴暗复杂的社会，和一颗颗包围在鲜亮外表下丑陋肮脏的心灵，但是最终获得胜利的始终是有正义感的人，这也是本作的基调所在。而故事中幽默风趣的情节和富有个性的人物，都让游戏者忍俊不禁。系列中的"侦探部分"和2代以后加入的"心灵枷锁"更使玩家们在游戏的同时过上了一把侦探瘾。（为什么游戏中侦探的任务都要交给律师去完成呢？不过系锯这帮警察确实是够无能的）虽然本系列在日本一直大红大紫，就连KONAMI的小岛秀夫都交口称赞。无奈由于语言的障碍，当时国内玩家对这个游戏接触得并不多。多亏了汉化界的朋友们坚持不懈的努力，这部作品的全3作在2004-2005年先后被汉化成功。虽然本作只在玩第一次时最有感觉，但是只要玩过一次，你就会爱上这个游戏。

逆转裁判3



※ 经典时刻

"在我的世界里，红色是不存在的。所以，那一定是我的泪吧……"这是一个真正的男人，发自肺腑的内心告白。

3荐 阴影背后的崭新世界

《影之心3》在剧情上和前作联系不多，倒是印证了《来自新世界》这个副标题。纽约，芝加哥，赌城，玛雅遗迹……本作的所有舞台都发生在远离欧洲的"新大陆"上。由于人们心中的"阴影"而产生的破坏性的邪恶动力"玛里斯"是本游戏的核心词汇。由于这次的时代和世界大战没什么关系，所以本作基本上没有什么阴谋家野心家之类的人（那个猥琐的教授除外，不过他的野心也只局限于掌握邪恶之力而已）。游戏中体现的还是"感情"这个主题，主角的姐姐堕落为游戏中头号反面人物的幕后原因，居然是为了拯救弟弟的生命，这也使玩家们在游戏的同时为人物的命运扼腕叹息。在游戏的时候，伙伴们在战斗中结下深厚的感情，也着实令人欣慰。实际上，笔者推荐这个游戏没有别的原因，就是因为这个游戏前半段的剧情太有趣了，本系列虽然一直是正剧，但是每一作前半段的恶搞剧情都叫人捧腹不已，这一代自然也不例外。除了男主角记忆中被封印的家族悲剧，女主角背负的血海深仇，以及吉他手的爱情故事之外，本作中其他各位角色的任务基本上就是"搞笑"。无论是白痴西洋忍者也好，功夫大师猫先生也好，百变MM吸血鬼也好，梦莉海贼船长拷问狂也好……让人在对主线剧情叹息之余也有不少忍俊不禁的时候。总之本作绝对值得大家玩一玩，太有意思了。

影之心・来自新世界



※ 经典时刻

和吸血鬼MM共同对付机械BOSS那段，是本作故事最搞笑的剧情之一。谁知道一个吸血鬼会有3种不同的形态呢？

4荐 RPG神作的原点

当各位资深或者没那么资深的玩家们正在凭空揣测，高谈阔论FF12会是什么样子的时候，当时还没有与ENIX合并的SQUARE已经先后在WSC和PS上悄无声息地推出了这部神作1代和2代的复刻版，但是由于游戏所在的主机过于冷僻或者过时，这两部华丽的复刻之作一直在尘封中默默无闻，至少在中国是这样。好在SE没有忘记GBA这个捞钱的利器，临走不忘踏一把，于是GBA版的FF1+2就这样理所当然地诞生了。和GBA上其他冷饭游戏不同，FF1+2毕竟是这个系列最初的两部作品。尤其是初代中有"职业转变"的设定，更是首开FF系列转职之先河。而2代中众多人物为了共同的目标牺牲自己的行为，换来了不少玩家的感动，也奠定了FF系列"在剧情方面出色"的路线。可以说，如果当初没有这两部作品的话，今天的FF不会是这个样子的。如果你真是一个FF的狂热爱好者的话，那么这两部作品是你无论如何都要玩一玩的。和家用机上日趋浮躁的朋友们不同，掌机玩家们喜欢专注于同一个游戏。所以在中国真正理解FF1和2的玩友们，除了早期FC上的老一辈之外，就得数玩GBA的朋友们了。如果你有过口袋和火纹的体验，那这两个游戏对你来说应该算不上什么吧。废话不必多说了，玩过这部游戏之后，你将明白为什么FF系列会成为一部神作。

最终幻想1+2



※ 经典时刻

这是FF系列第一部作品中的第一个BOSS，说起来这也算是一个里程碑的场面了吧，FF的故事，从此展开。

编辑无无

一个普通街机族的游戏生活

游戏路上边走边唱

本人，喜欢复古球鞋和深夜电视剧，爱抽MS国际装，无不良嗜好。如果要我推荐四款游戏的话，我想他们不该是平庸的。也许会有人说游戏嘛，就应该是休闲的，现在生活压力多大啊。但我也想说，正因为生活的压力，我们才更应该对生活有所要求。本来迫于生活，大家就没什么时间来想一些事情，如果游戏能让我们快长锈的脑子进行些思考，想一些问题，从而得到一些感悟的话，那何乐而不为呢？基于这样的想法，这次我给大家推荐的是四款比较有内涵、有一定思想深度的作品（也许球会不算吧），希望能给大家些启发。

人生中最重要的十款游戏

●忍者龙剑传2(FC)●SF2 TUBRO(ARC)●KOF94(ARC)●VR射手2 98版(ARC)●龙虎之拳2(ARC)●魔法战争2(SFC)●创造球会2(SS)●旧信长传说(PS)●零・红蝶(PS2)●VF4FT(ARC)



[illegible]

目前最不想接触的四款游戏

- 最终幻想7（PS）
- 胜利十一人7（PS2）
- 合金装备3（PS2）
- 恶魔猎人（PS2）

不喜欢玩的理由——FF7以后的作品：1.没养成浪费大量时间玩RPG的好习惯；2.不喜欢过于商业化的东西；3.说什么都没感情；WE7以后的作品：1.出得太快根本玩不过来；2.有时间跟PS塑料制品做斗争不如去看一场好球或是去踢一场真球。

1荐 休战期中一丝光亮

最近几个月我却切身地体会到了思念的含义。多少个周末的夜，我辗转反侧，难以入眠。谁让她离开了我，谁让她还在我身边的时候我没有多看她几眼……别误会，这个“她”指的是欧洲联赛。相信每个球迷都会有这样的体会，每周的欧洲赛场，已经成为生活中的重要组成部分，一旦联赛结束，就觉得心里没着没落的。这时除了踢球之外，也就得靠足球游戏来过过瘾了。作为体育经营模拟类的最高峰，创造球会系列永远是我的首选。之所以这么说，皆因球会系列有种独特的、远凌驾于其他足球游戏之上的专业气质。没有太多的商业气息，纯以游戏的品质和对足球的理解来杀出一条路来。早在SS时代推出的早期作品，完善的系统及很多细节上的处理就能让人看出来SEGA是花了功夫去了解这个特殊职业的特性的，包括后来与SEGA关系亲密的浦和红钻队（曾拥有布赫瓦尔德、小野伸二、艾德蒙多等巨星）也曾请制作组观摩球队的运转流程，为游戏的设计提供了珍贵的信息援助。正因此，球会系列才能以独到的切入点来展开，给人以全新的体验。现在的足球游戏商业气息越来越重，很多不合理的设定也是屡见不鲜，固然以现在的技术力来说，游戏的表现形式是无法完全再现真正的足球的。但SEGA的态度，与对足球本质的追求，会让这种不合理降至理论最小。

创造球会04



※ 经典时刻

这类作品无论哪一代，从购入心仪的球星到将其培养成球队中坚的过程永远最让人激动的。

2荐 被世俗抹杀的光芒

我不愤怒，真的。PS2+NGC总和销量不足2万，也许这个作品的确无法被一些人接受，游戏一开始那诡异而戏谑的尖笑就是明证，后面这种戏谑的笑声还将一直陪伴着你。这诡异从游戏的第一秒钟就开始攻击你的神经，搭上前卫至极的画面表现，以及蹊跷的故事情节与另类的游戏操作手法，在玩游戏的过程中，我总感觉有幻象出现。这幻象让我烦躁，漫无目的地奔跑也让我烦躁。幻象与真实在交织进行，我的大脑也在逐渐丧失判断能力。直到故事接近尾声，又听到一声戏谑的笑，我才突然意识到游戏搞出这样一个氛围是什么意图。原来幻像本不存在，一切原本都不存在。人那，总要冥想出很多在幻像世界中都不存在的事物，然后去挖空心思地算计，树立存在或不存在的敌人，争夺存在或不存在的利益，让自己的精力耗费在这些浮夸的虚幻之中而舍弃了做人的本性。有人争夺金钱，有人追求名利，有人贪图享受。但在游戏里，一切终究不过是换来一声枪响，及之后永久的沉默。或许在枪响的刹那你也会听到一声这戏谑的嘲笑？我深为我当时的烦躁感到羞愧不已。同时我也能理解那些既得利益者听到这嘲笑时的如坐针毡。我更能体会那冰冷的销量数字后所掩埋的激情，或者说我宁愿相信这是一场阴谋，因为世俗或说势利的人实在是太多了。贫穷不是罪，但素贫是。世俗亦然。

杀手7



※ 经典时刻

ENDING中国联的炸弹爆炸在日本上空的时候，我才释然。这样的幻像世界，或者说真实世界，有什么存在的意义么？

3荐 人生戏梦戏梦人生

现在我跪在地板上，或者我端坐在高高的审判台上。现在有三个人把我押跪在地板上，或者有三个人跪在我面前。空中飘荡着一个绳圈，或者三个绳圈。我该把自己吊死，或者该吊死这三个人。人生总面临抉择，很难没有杂念。尤其是这个丧偶数年且尚属壮年的男人。他需要一个年轻美貌的女子，他需要一些东西来发泄，或者说他需要什么连他自己也不知道。于是他选择了幻象，选择了这个有他一切回忆的小镇，年轻女子的挑逗，怪物的不断出现，审判室，绞刑部屋……直到故事真相大白，他杀死了妻子，而幻象中的女子，终究也难以进入现实。有些黯淡但又很真实的一段人生，压抑的气氛会让你的大脑想得更多，本来人就是肩负着罪的，气氛太轻松光线太充足，只会让谁都以为自己是光着屁股长着翅膀满大街见谁拿箭扎谁的小天使。游戏只是生活的一部分，游戏不是药，也不是逃避现实的必要SH2条件，营造的世界，比现实更残酷，更真实，更能让人觉醒。绳圈依然在空中飘荡，区别只在于吊死我还是吊死这三个人。我们的大脑在高速运转，利益在人生的棋盘上博弈，赌注是被吊死。或许我们也可以不跪着，我们可以相互握手，找几根烟抽，相互谈笑，甚至我们能够热烈拥抱。我没权力或说是不想审判谁，我也没权力或说是不想吊死谁。你们应该也一样。

寂静岭2



※ 经典时刻

剧本的结局早已写好，只是剧中人还不知道，或说是不愿面对。这样可悲的戏剧，在生活中每天都在上演。

4荐 冷眼旁观与身临其境

现在开始你就是神的使者了，你将监督一个家族的千年，以保证其的繁衍……听起来十分虚幻的故事，似乎有点神圣，但实际的游戏却让你觉得这简直就是过家家。Q版的一家人各怀鬼胎，每天的生活都似乎不同，但又感觉没什么区别。也对嘛，这样的一户普通人家过这样的生活，几乎就是理所应当的。户主在为生计奔忙，而几岁的孩子却在想着美女老师，老妈妈惦记着国民偶像明星，大儿子琢磨着幻想中的大学与之后的出人头地。这些琐碎无聊无望的日子就这样继续，而且每天都一样，就这样日复一日地如此下来，只能让人大为光火，这过得叫什么日子啊？！但转念一想，自己和身边的很多人，或者就具体 我自己，每天过得不正是这种日子么？有些事不能琢磨，这种心凉透的感觉只能大家亲身去体会。这正是推荐这个作品的原因。平庸不是罪，很多事情不是我们自己身能够决定得了的。面对无望的生活，我们该怎样地去面对？或许这时我又要发挥人的侥幸心理了：要是我生为天界的天使，见天睁开眼就要看着别人如此虚度光阴，那还真得枕头旁边搁块板砖，每天早上起来刚醒就给自己一砖，让自己彻底塌实。也算给心中的美好世界留个念想。小时候总想让自己神奇一点，但现在我还是一般人，该悲该喜？

千年家族



※ 経典时刻

与其说这是一款游戏，不如说是对人生的审视。这是一个过程，某一时刻未必经典，经典的是玩这个游戏的全部过程。

编辑雪飞

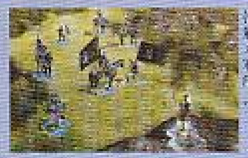
运筹帷幄，决胜千里方显男儿本色

好战分子的战略生涯

个人认为所有的游戏都是“神作”，就算是别人说再烂的游戏对喜欢它的玩家来说也是神作,再受好评的游戏对不喜欢它的玩家来说也是垃圾！本人属于典型的战略游戏中毒，平时几乎是非战略游戏不沾，自诩为职业的“战略专精”，因为只有喜欢玩战略游戏的玩家才拥有至高的观察力、冷静的分析能力、正确的判断力；喜欢战略游戏的玩家还拥有超强的宏观调控能力；喜欢战略游戏的玩家更拥有令人羡慕的引人魅力，因此在我的游戏生涯中对我影响最大的是战略游戏，让我感动的还是战略游戏。在战略游戏中的神作辈出，但为了便于玩家购买，以下仅推荐了近期发售或者是可以轻松入手的游戏,至于我最不喜欢的游戏也仅限战略游戏范围,其实也并非是游戏品质不佳,只是个人喜好的问题。

人生中最重要的十款游戏

●霸王的大陆(FC)●三国3(MD)●幻想大陆战记(PS)●幻想大陆战记2(PS)●决战2(PS2)●新天魔界4(PS2)●三国战记2(PS2)●太阁立志传5(PS2)●信长之野望创世录(PS2)●泪指轮传说贝尔威克物语(PS2)



目前最不想接触的四款游戏

● 三国志10（PS2）
● 超级机器人大战IMPACT（PS2）
● 决战3（PS2）
●最终幻想战略版（GBA）

三国10的难度很低，找不到战略的感觉；不知为什么我一玩机战IMPACT就会头晕；决战3完全脱离了决战的路线，甚至让我感觉是在玩无双；最终幻想战略版游戏时必须同时看电视，否则完全玩不进去。

1荐 战略与搞笑结合

虽然这款游戏并非名厂名作，夸张地说甚至没有几个人会去玩，但依然是我的挚爱！尽管游戏中没有美女帅哥的华丽演出，也没有催人泪下的爱情故事,但这款游戏确实是品质极高。本作将城市的模拟建设与战略对战完美结合,在内政时玩家要考虑到各种建筑之间的相性合理建设，在提高城市收益的同时必须增长城市人口，发生了火灾、盗灾时更要及时治理，还要注意各人的能力以及建筑种类，万一碰到霸道将军当政时，还必须额外建设出他指定的建筑，否则将被没收大量的金钱作为罚款。战斗系统虽然完全与现在流行的复杂大唱反调，除移动之外只有普通攻击和特技攻击，但却更能让人深深感受到朴实之美与简单之妙。战斗的难度也并没有因为系统简单而大打折扣，依然需要玩家深思熟虑并充分发挥出每位优秀手下的特长才能取得胜利。很巧妙的设定是游戏中的建筑与战斗时紧密相连，合理的建筑才能使出场人物的带兵数达到最高，（初次游戏时由于忽略了这点，导致强人坂本龙马只能带领6名士兵出战，完全不能体现出自己的能力。）而只有战斗胜利才能取得新的物品，再建设出新的建筑。最令我赞赏的是游戏中恶搞不断，竟然让德川家十多代将军成为兄弟，在江户初期的日本与坂本龙马、西乡隆盛等倒幕先驱一同出场，而丰臣秀吉则彻底被变成了一只猴子！

模拟江户



※ 经典时刻
将军选拔会的场景实在是搞笑，尤其是飞矢误中侍女的场面及选拔结果更让我终生难忘。

2荐 玩过方知本作好

虽然这款游戏的评分和口碑远低于该系列的四代，但是真正游戏之后，却感觉到它确实有自己独到的魅力，最少也可以说它是一部用心之作，绝对是值得一玩的作品。游戏中的人设尽管没有四代中华丽，但与游戏的主题极为贴切。整个游戏分为地下、地上、天空三个部分，每个部分的游戏都是独立存在但又相辅相成，讲述了魔王的重生以及对三个不同世界的影响。在三个世界中分别使用的不同的主人公，完成各自的剧情和任务，三部的结尾剧情都相当感人，尤其是天空篇中魔界王子为了神界女王坦然赴死的结局更让人感叹爱情的伟大。本作的士兵分为前后两列,并且可以自己指定强力的武将作为副将出战，特定的两名人物甚至还能使用威力惊人的合体技，因此玩家必须考虑到合理地搭配兵种和武将。游戏中的收集要素颇为丰富，不但兵种、武器、物品都有收集记录，就连使用过的人物也在收集之列，通关之后各人物会说出自己的一个小秘密或者是小故事，进一步刻画了人物的性格，使平时不太起眼的小人物也能表现出自己的特点。通关后物品和兵种也可以继承，这样在开始新一篇的游戏时，就可以轻松战斗而专心于新的收集。非常欣赏游戏分为独立的三部分这一设定，使游戏时间恰到好处，完全不会让人因被动地长时间游戏而产生厌恶和反感。

新天魔界5



※ 经典时刻
地上篇中第二男主人公竟然与主角儿时的样子十分相似，结果害得我一直把他当作第一主力培养。

3荐 战略游戏代表之作

其实这款老游戏可能根本不需要我来推荐，但是出于爱之深，还是希望本来不太喜欢战略游戏的玩家能抽出宝贵时间尝试一下。本款游戏真实再现了织田信长辉煌的一生，可以说是将历史溶于战略的代表作品。游戏中城市众多，登场人数更让其他战略游戏难及项背，与三国志系列相比较，让人一下就能感受出光荣公司对本国历史文化的偏爱。半即时的战斗方式比以往的回合式战斗更有难度（与军神上杉谦信开战时更会深有体会，眼睁睁地看着自己的部队在军神的光环下逐渐崩溃的那种感觉，真的不是一般的爽），玩家必须随时密切注意战场变化，不过暂停键的使用会对玩家有一定帮助。尽管人物多达千名，但能力与特技却各有特点，即使是完全不懂日本战国历史只要稍加注意也不会弄混人物，甚至还能稍微学习一下日本历史。城市的建设也成为立体化建设，各种设施让人一目了然，通过不断地建设可以让玩家切实感受到城市的不断成长和资本的不断积累。令我印象深刻的设定就是士兵和物资的运输并不需要时间的消耗，当月内便能到达指定地点并立刻可以投入战斗，利用这一设定，可以在游戏开局的两个季度内将周围的小国全部灭亡，让信长大人迅速成为天下的霸者，再配以适当征收指令的使用，即使在超级难度下进行游戏也会觉得轻松许多。

信长之野望创世录



※ 经典时刻
为了不让柴田胜家背叛信长大人，百般试验后，终于发现了这一方法，就是狠心杀掉亲弟弟！

4荐 战棋游戏典范

非常佩服该公司制作这款游戏的勇气，佩服这种反潮流的气魄，佩服这种不为市场为玩家的精神！尽管这款游戏绝对要消耗大量时间，但个人认为是绝对值得！一提到这款游戏，可能有很多玩过的玩家会对游戏中命中率的判定仍然心有余悸，但正是这一设定使玩家与电脑站到了同一起跑线上，体现出游戏的公平性。本作中“技”重于“级”，使玩家不能再像以往那样在游戏初期疯狂练级，到游戏后期去虐待电脑，无形中提高了游戏的难度与耐玩性。玩家如果想提高自己喜欢人物的能力就必须让他经常出战，并不断提高他的“技”，在此推荐一个小方法来练“技”：在游戏初期各人的敏力值很低的时候，大家围住重甲骑士不断攻击，由于他的高防御和低命中，可以让玩家在确保安全的前提下，长时间地不停攻击顺利练“技”，但需要注意的是东方剑士的必杀率太高，千万小心他们伤害到我们靶子。除去正统的骑士外，游戏中还有大量雇佣兵，必须长期雇佣并多次出战，完成他们各自的特殊小剧情才能正式加入，有些还要进行新的战斗，因而为玩家提供了不少额外锻炼的机会。游戏中捕捉俘虏的设定，更让慈悲心肠的我赞不绝口，本来战争也不是杀人的代名词，伤人不杀人才是我的最高追求，况且活捉敌人不但能获得全部物品，还能跟帝国换取大量金钱。

泪指轮传说2贝尔威克物语



※ 经典时刻
游戏中由于忽视了剧情，第三话竟让菲利司案以相反的顺序与黑骑士对话，结果……

编辑龙马

对2D格斗类型的重新审视——

新手育成计划

很难想象，一个从来不进行KOF系列的人最终还是进行了KOF，以上这句话可以作为我近期的行动缩写是再合适不过了。一个经常进行严肃格斗对SF3.3，VF系列有着浓厚感情的我，谈不上背叛，总之，是被SNK会社的作品革命给感染了。不是对于KOF有所偏见，而只是由于自己一直贯彻的格斗理念与KOF有所联斥。而在新基板的2D渲染能力与开发小组的用心创造下，KOFNW的素质让我感到惊讶。让我感到奇怪的是，本作受到了本土KOF玩家的冷落，但在国外却受到了一致的好评。一个曾经是忠实的SF与VF死忠，能够转变为同样是KOF系列的支持者，KOFNW给我在人物平衡性、操作感、作品流畅程度以及系统革新方面的震撼是可想而知的，现在龙马正在日日揣摩斗剧录像中众大师的闪光之处，匆忙地进行着新手育成计划中……

人生中最重要的十款游戏

●SF2T(ARC)●真侍魂(ARC)●兰古瑞萨2(MD)●DQ6(SFC)●超时空之钥(SFC)●火炎之纹章—圣战之系谱(SFC)●皇家骑士团2(SFC)●异度装甲(PS)●SF3.3(ARC/PS2)●VF4系列(ARC/PS2)



一系列魂之后，龙马开始被2D格斗所吸引，奇怪的是，龙马后接触SF系列的……

目前最不想接触的四款游戏

- 捉猴啦3
- 樱花大战5
- 战国BASARA
- 泡泡龙系列

首先，捉猴啦3……我如果再被其无法捕捉的怪异视角折腾一次，我就不叫龙马。其次，樱花大战5，广井王子先生我很佩服，但杨长的出现是不是太老久的做法了。战国BASARA的超级无双头弄得我本来期待的心凉透。至于最后一个泡泡龙系列，理由很简单，我实在打不过我MM……

1荐 重铸的钢铁塑像

喧哗格斗代名词，经过了4代的沉寂之后，5代的推出已经令众多国内外投身于其他格斗项目的玩家成为了转职“铁匠”。作为同期格斗游戏的扛鼎巨作来说，TK5与VF4FT是无从比较的，完全是两个风格的极致体现。TK5以爽快夸张的打击表现，致死压制的判攻判定，超现实主义的整体架构为我们建立了一个极度喧哗，充满视觉和操作冲击力度的格斗环境。而对于刚刚接触TK5的玩家来说，肯定不会出现门槛太高，无从适应的感觉。由于TK风格中每个人物的简单操作主线非常明确，掌握几个招数之后，利用出色的先读攻击与先读防御控制好局面的前提下，便可以举一反三，在本人物的主干基础上不断丰满，所以说TK5确实是一个适合玩家接触3D格斗的启蒙GAME。比如本次添加的新角色冯威，在操作层面上来分析其实没有任何难于上手的点，但如果将其性能技熟练掌握后，便能很容易持续保持自己有利，并在战局中掌握主动。在TK5中，冯威的角色实力实际是非常强劲的，而这样的轻巧上手的强力角色在TK5的角色阵营中非常普遍，能够引导玩家们进步，并让玩家实际感受到自己的进步，这，可能是3D格斗王座之一TK5的独特魅力吧。而在系列即将推出td5.1这个革新版本的前期，大家投入到tk5的练习与对局中，为随之而来的惊喜做好充分的准备吧。

铁拳5



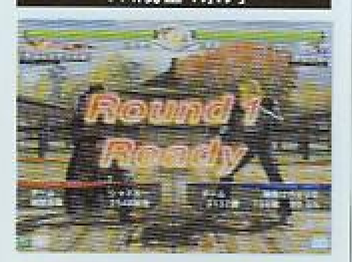
※经典时刻

龙马在tk5的练习中首次面对王珍雷老先生的时候，听到清晰的中文：“小伙子，光靠蛮力是不行的。”本人登时摔倒。

2荐 进化与最终冲击

这里要将两款作品放在一同推荐的原因是，如果有条件的朋友，一定要在街机上好好体验一下VR战士4最终冲击给你带来的震撼。而如果条件有限，也要在PS2上体验VR战士4进化这个版本给我们带来的VF感受。如果说TK5给我们带来了喧哗的格斗刺激，那VF便在朴素中，带给了我们格斗游戏最质朴的操作与心理感受。VF4系列作品当时在格斗游戏的市场中起到了救市的作用，游戏本身的严谨素质与VF4系列体现出的人间能力对抗在前，技巧性能发挥在后的主导思想成为了吸引众多玩家投入的关键核心。很多人有这样的感触，将VF中的性能人物的关键择攻击掌握，只在中段与被投中强择对手，如果自己的心理把握能力和先读能力强的话，光这样就能够把握胜利，可见得，人和人的心理对抗已经让VF4系列发挥到了很高的层次，大家可以想象一下，如果刚才所说的中段与投择为主线的话，在你和对手技术不断丰满，自身使用的角色技巧发挥与局面掌握能力不断进步的前提下，能形成多么精彩的人间对抗，又能将人间与操作发挥到怎样的层次啊！希望朋友们观看一下高手的对局录像，借鉴之后举一反三，一定能在技术与综合思路上得到质的飞跃。如果玩家朋友们真的对自我挑战充满兴趣，又对格斗游戏有着深厚的感情，还没有接触VF系列的话，就从今天开始吧。

VR战士4系列



※经典时刻

龙马当年主观认定了Jacky为初心者角色而不懈努力修炼，如今才知道，此人是目押确认第一难度角色……yf果然深奥。

3荐 纵版射击的革命

如果有的玩家朋友曾经接触过图中的这款游戏，则一定会对游戏中童话般的世界观架构，符合传统射击操作，又充满人人对抗的特有游戏方式所吸引。而现在，当年在MVS机板上盛行的这款射击对抗名作的续作突然出现在PS2平台上，突然给笔者一个巨大的惊喜。如果玩家朋友们没有接触过初代，对于直接就能享受到本作的您来说可能更加幸运，在3D动画渲染的重新描绘下，魔法世界被塑造的更为美仑美奂。而游戏中的各色角色更是吸引我们不断研究的动力，能力各异的角色在能力不同的射击性能与召唤物能力上，能组合出变化繁多的战斗形态。依照自己人物的综合性能，把握应该出击的时机，并在弹幕躲避上进行不断地修炼，让这一款风格本来很轻松的游戏变成了喜爱传统纵版射击玩家门比拼的修罗场。本作最大的特点还在于角色能力的微妙平衡上，在对战模式中，表面能力值低下的角色在召唤物的能力或蓄力攻击方面有着突出的性能，而数值过高的角色却在操作方面难以操控，召唤物性能方面威胁有限，从而达到了角色平衡。而在对战过程中我们能享受到的纯净的游戏娱乐感，是现行游戏中，难以捕捉到的。幻想的风格，轻松的对战，操作的磨练，思维的对抗，种种优秀特质于一身的星闪精灵，只要你投入，就能给你快乐的回报，适合与朋友在一起娱乐的优秀作品。

星闪精灵



※经典时刻

和宿敌小鸿进行午饭争夺战的时候，我使用精灵姐妹的同时被磨笑使用角色指数如此低下，之后迅速被酒家秒杀。

4荐 钢铁构筑的灵魂

最终最早接触装甲核心系列，已经是多年以前的事情了，当时的感觉就是：这个游戏太男人了……而对于喜爱机械系与操作系文化的热血男儿来说，装甲核心一定是你能量爆发的最终目标。新近发卖的系列最新作，也是系列第10款纪念作品的“装甲核心—最终掠夺”，在剧情设计以及最关键的机体主体与配件设计方面，已经到达了系列的最高峰，由于对于机体的设计自由度非常之高，想驾驶自己最终设计的梦幻机体成为王牌机师出现在钢铁雄英之中已经不是梦想，如果与身边的朋友同乐，当对方用记忆卡调出自己精心设计的机体与你对决或合作时，那种快感是其他任何一款游戏都体会不到的。单人模式作为机体结构的必然过程，也毫无单调烦琐的感觉，反而由于在任务模式中剧情的层层递进，气氛的不断凝造，让我们充分得到了操作与感官刺激的双重享受。一个战斗机械模拟类型的游戏，能延续10作，并始终有固定的玩家群在不断支持，与游戏风格的严整统一与作品水平不断进步是分不开的。虽然本作中在操作，机体设计与视点方面有了不少突破革新之处，但分析来看都为进步改革，且没有在任何细节上破坏了装甲核心系列的总体风格。综合来说，本作是单人操作磨练与养成要素丰富，且在多人游戏时对抗性满点的强作。全力投入到虚拟的战场中捍卫生存的尊严吧。

装甲核心·最终掠夺



※经典时刻

我在进行本作之前，仔细阅读了本作剧情，随后投入度与热情瞬间激发，本作的剧情实在是太铁血了，为生存而战吧！

编辑小沛

随时随地的游戏冲动
小沛的掌机情结

喜欢掌机是从小学就开始了，而中学开始接触GB则是我掌机游戏生涯的一个全新的开端。掌机是我度过学生生活的最主要消遣方式，也与当时的经济情况有着密切的关系，久而久之，玩掌机成为了我的一种生活习惯。当时玩掌机游戏的劲头非常执著，一款游戏只爆机一两次对于我来说是绝不可能的。记得第一次拿到工资时，我没有为自己买一款新游戏，而是给父母买了份像样的生日礼物，给女朋友买了一束红玫瑰和一对她心仪已久的耳环，然后自己回到宿舍，捧着GBA继续《晓月圆舞曲》的第N遍攻关……

人生中最重要的十款游戏

●街霸2(MD/ARC)●街霸ZERO3(PS/GBA)●街霸3.3(PS2)●街霸EX2(PS)●最终幻想8(PS)●KOF EX2(GBA)●勇者斗恶龙 怪兽篇(GBC)●口袋妖怪 金/银(GBC)●瓦里奥制造(GBA)●恶魔城 月下夜想曲(PS)



目前最不想接触的四款游戏

- DOOM（GBA）
- 圣斗士星矢 圣域十二宫篇（PS2）
- SNK VS CAPCOM（PS2）
- 寂静岭（GBA）

我讨厌的这四种游戏分别是：机能不足却非要移植的；经典动漫却被劣质改编的；名头很大而内容一塌糊涂的；知名系列转型失败的。其他应该被骂的游戏还有很多，不过都是些无名小卒，还是放它们一条生路吧。

1荐 掌机格斗华山之巅

小沛超喜欢格斗游戏，而在所有的格斗游戏当中，又最为推崇《街霸》系列。GBA早期推出的《街霸2X》可是绝对的精品大作，所以在《街霸ZERO3 UP》推出之前，小沛的期待程度几乎接近疯狂。但是等拿到游戏后，我反而开始担心了，生怕过高的希望会被失望所毁灭，然而结果证明，这款游戏的表现不但没让玩家失望，反而大大超出了人们的预期。画面、音乐几乎完全承袭原作，手感丝毫没有减弱的迹象，甚至为了配合GBA的键位设计还简化了超必杀的出招方法。还有在可选择的人物方面也一点儿都不含糊，与PS版相比，本作还额外添加了《街霸3.3》和《CAPCOM VS SNK 2》中的三名角色。而在游戏的模式上，本作也是极为丰富，8种不同的生存模式为游戏的可玩性加足了砝码。对于GBA来说，能够出现这样的游戏实在是有点出人意料，相比稍早些推出的《格斗之王EX NEO BLOOD》，简直是一个天上一个地下，本作算是达到了掌机格斗的巅峰。不过本作并不是尽善尽美，而究其原因倒也不是游戏本身的问题，那就是按键不足而导致的战术发挥受限制。这个问题恐怕是GBA给所有格斗游戏带来的困扰，这也许就印证了万事都不可能达到完美境界这一说吧。其实在GBA上能玩到这么优秀的《街霸ZERO3 UP》，我早就没有什么遗憾了。

街霸ZERO3 UP



※ 经典时刻

这款游戏的经典时刻实在是太多了，例如在用到独有的隐藏人物时，或者是挑战BOSS模式成功后，总之是惊喜不断。

2荐 最厚道的骗钱口袋

其实这款游戏已经用不着什么人再介绍了，可是如果非要在众多的GBA游戏中挑选一个来推荐的话，小沛却觉得非它莫属。在《口袋妖怪 钻石/珍珠》还没有推出之前，本作至今还是该系列最为优秀的正统续作。虽然本作的性质和《口袋妖怪 水晶》的性质几乎一样，都是前作的加强，然而不得不承认的是，本作在加强的要素中是以前无法比拟的。这款作品是真真正正的386个妖怪大集结，打破了历代作品的纪录，新增的故事情节也使游戏的长度增加了不少。当然，在这里已经没有必要把这些东西再说一遍了，恐怕我再多废话，读者的耳朵都要起茧子了。索性我倒要数数任天堂的不是。显而易见的是，“绿宝石”还是任天堂吃老本的结晶，而且这种伎俩也不是第一次用了，这回先是有了“蓝/红宝石”的成功，然后在前作的基础上稍加变化，于是就诞生出了这款续作，几乎不用费什么力气重新开发。然而却因为打着386的旗号，以及有了神兽大战的噱头，本作依旧成为了炙手可热的超级大作，我真不知道应该骂任天堂，还是夸它。既然推荐游戏，咱就客观一点。“绿宝石”固然有它偷懒的地方，然而如果抛开了发售时间不说，假如三款“宝石”同时发售的话，那自然是内容充实的“绿宝石”格外耀眼，想玩“宝石”系列的玩家，有这一部作品也就足够了。

口袋妖怪 绿宝石



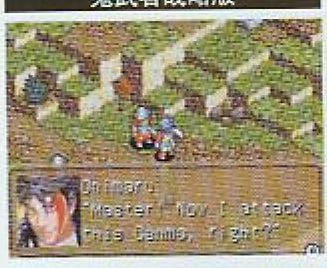
※ 经典时刻

这款游戏最爽的就是把“海皇牙”、“古拉顿”、“裂空座”统统揽入怀中。而当全神兽收集齐时，你都会有想哭的感觉。

3荐 大作小品化的典范

前两个推荐的游戏是小沛自己非常喜欢而认为不能不说的，至于《鬼武者战略版》这款游戏则是明显有点个人倾向了。虽然当初CAPCOM在E3展上为本作大力宣传，而且类型的变化也引起了许多玩家的注意，但可能是期望过高的缘故，很多人都表示不喜欢这款游戏的改变。然而作为一个把这款游戏爆机两遍的人来说，本作的确还是值得一玩的。要夸这款游戏当然是有理由的，下面就列举一二：首先，类型改变所带来的新鲜感。说是机能限制也好，立意创新也罢，《鬼武者战略版》采用了SLG的形式还是有它可取之处的，起码所有同伴一起战斗的博大气势就足够让人感动。其次，故事情节引人入胜。其中青龙、白虎、朱雀、玄武四人各自不同的遭遇，以及怪诞的爱情故事，还有最后王仁丸的慷慨赴死（虽然没死成），都让这款游戏看点不断。最后就是系统简单，因为《鬼武者》本来就是一款动作游戏，没有魔法以及召唤兽等较为复杂的系统设定，只有一闪和吸收魂，这使得游戏非常容易上手，而不用花费大量时间在了解系统上。这款游戏可以用朴素来形容，同时也证明了游戏不一定要多花哨才能算是一款好作品。在众多的策略模拟游戏中，《鬼武者战略版》虽然只能算是一个小品级的作品，但是对于只想寻找放松的玩家来说，这绝对是一个不用多费脑筋的休闲佳作。

鬼武者战略版



※ 经典时刻

玩PS2版《鬼武者》时你能够全一闪通关吗？在GBA上我就可以，不管怎么说，这种成就感是可以属于大众的。

4荐 经典漫画复活

《幽游白书》是一部非常优秀的漫画，然而根据这部漫画所改编的游戏却鲜有力作。目前在格斗游戏题材上，恐怕依然只有MD的《魔强统一战》还算经典。而动作角色扮演游戏方面，小沛觉得这部《幽游白书 灵界侦探》还值得一玩。在一年多前刚刚接触这款游戏时，纯粹是为了漫画的名头，然而玩过一会儿之后，便被游戏的内容带回到了漫画的世界当中。总的感觉本作是非常尊重原著的，使用的角色依照漫画中的安排而改变，早期精彩的剧情全部反映在了游戏当中，就连浦饭拜师经过的重考验都没有放过。就因为这些，小沛当天就把这款游戏通关了。要是让小沛给这款游戏打分的话，应该有7分吧。那三分是扣在哪里呢？首先是画面，稍微粗糙的画面和设计简单的场景显然没有花太多心思；其次是手感，总体还过得去，就是打人的感觉有点儿软，行动还算敏捷；最后就是游戏长度，本作的最后就是首次对战户愚吕弟，流程也就是原著的四分之一。要是这三点补足，估计它就是另一个经典了。现在的孩子不知道有多少看过《幽游白书》，起码现在20岁左右的玩家应该都知道，不过PS2上的两作就别玩了，素质低得一塌糊涂。要是想从游戏上回顾这部漫画的，还是玩一下“灵界侦探”吧，相信在通关之后，你就会盼望续作赶紧推出，好让玩家继续在漫画世界中畅游。

幽游白书 灵界侦探



※ 经典时刻

到底一个动漫改编游戏能有多尊重原著？看看这个游戏吧，就连浦饭拜师玩街机那段剧情都被重现了。

编辑唯夜

无可奈何花落去
恰似一江春水向东流

点数值得推荐的游戏时，我才发现，自己玩过的游戏不少，值得推荐的也不少——但，其中有一些都是不用我说别人也知道的，看来我选择游戏果然也很羊群；至于另外一些，是我说了别人基本也不会去试的——不是游戏过于另类就是平台对于大众来说偏于冷僻，我知道就算自己在这里把猪头上吹出花来你们也不会去玩的，何况就4、5百字的空间我也吹不出花来。所以只好选取了四款确实很有素质但估计玩的人相对还是比较少的作品，羊群就羊群了吧。按现在的生活节奏来看，这些游戏都很老了，那是因为我最近的失望太多，真值得推荐的，还就得是从时间的春水里流过来的经典。

人生中最重要的十款游戏

●格兰蒂亚（SS）●最终幻想10（PS2）●鬼武者2（PS2）●生化危机2（PS）●Lunar2永恒之蓝（SS）●格斗之王97（ARC）●闪亮银枪（SS）●真三国无双2（PS2）●寂静岭2（PS2）●天诛1（PS）



目前最不想接触的四款游戏

- 宿命传说2（PS2）
- 战国BASARA（PS2）
- 忍Shinobi（PS2）
- 战国无双 猛将传（PS2）

我说我的帅哥你的，本来这就是个有人爱有人恨的东西。TOD2，在有名气的作品中，我就没见过剧情这么糟糕的，至少我不能忍。BASARA，这游戏就是在恶搞；Shinobi，显然不适合第六感缺失的我。至于最后一个，我只是玩腻了而已。

1荐 忧伤得一塌糊涂

起风、入秋……其实是很适合玩这款游戏的季节。虽然已经是两年前的作品，杂志上也已经多次赏析和推荐过，但于我个人而言，若要论诚心推荐的作品，少了这个实在就没有意义了。而且我相信，很多人还是没有玩过这款游戏的吧——诚如以前就说过的，它的素质上乘，但销量并不好。对于剧情、人物性格塑造什么的，就不必再多说了，因为已经说过了太多太多。其实最令我感动于无形间的，是这款作品的神韵。我不确定，是游戏的监督和制作人员真的到了把所有的要素和细节都把握掌控到圆润自如的境界，还是他们在创作的时候灵感和激情突然迸发，展现出了一个无法重现和复制的神来之笔。但总之，红蝶中的每一个破败的墙角、每一株萧瑟的树木、每一寸深沉的土壤……都积聚并散发着与整体氛围相一致的、相互之间配合得十分默契的气息。我知道用“和谐”来形容一个恐怖游戏似乎是很不合适的，但在这样一个游戏中，众多元素及至细节互为烘托、互相映衬，多角度且很一致地为一个主题服务，使人在不自觉中就被拉入了那个世界……我实在想不出有什么更贴切的词可以来形容这种氛围。红蝶其实是一款没有语言障碍的游戏，你甚至可以嗅到皆神村中那深沉且充满哀伤的空气。抓起一把悲哀扬手散去，你会看见点点飘忽不定且火红艳丽的蝴蝶。

零 红蝶



※经典时刻

在故事的最后，当零将双手从姐姐的颈上拿开的时候，那些影幻化成了鲜红的蝴蝶，翩然而去……

2荐 自由得热烈奔放

对于这个游戏，我个人强烈推荐的是美版。荒野上的自由奔放，只有当语言中也饱含浓郁的西部味道时，才能真正完全地体会到。游戏的系统其实并不出彩，核心是比较朴素的回合制。在个人看来，我更愿意理解成这是为了不使战斗要素过分浓重而冲淡了情节的表现力。说起WA3的关键词来，应该是离不开自由、不羁、记忆、希望等字眼儿。但这些已经被很多人说过很多次了，其实游戏给我印象最深刻的，是作品中流露出的“女权主义”。你问我是不是在恶搞？……一半一半吧，不过我的确是对游戏中塑造的女主角维吉尼亚的形象欣赏有加。她坚强、执着、乐观、充满热情；既有浪迹天涯的男儿气概，也有不舍分别的女儿情怀。她在这出剧目中不是任何人的陪衬，所谓“花瓶”之类的词与她不挨半点儿边际：她领导，她前进，她成长。这样的角色真的是令人有神采飞扬的感觉。我已经看过了太多或咿咿呀呀或冷言冷语、或温柔贤惠得一塌糊涂或冰冷飘逸得莫名其妙的女性角色——这在我眼里看来，只是外表的花纹有所不同罢了，但实质上都还只是一堆大大小小的陶瓷罐子。终于，我遇到了狂野历险3，那清新的女性形象令人心旷神怡；而整个游戏同时也仍然是一个需要大家互相扶持来共同前进的世界。这就是WA3，一个真切且终于让我一逞胸怀的游戏。

狂野历险3



※经典时刻

不会去伤害他人，也不会被束缚。在游戏的最后，面对误会自己的众人，主角一行扔下武器，勇敢地冲向自由。

3荐 搞笑得扯淡逆天

对于2代来说，渗透在众多细节中的幽默和恶搞当是最吸引人的地方——这绝不是说游戏通篇是一出喧哗的闹剧，它有着写实的背景设定、深沉的情感描写，以及别具匠心的战斗系统。但恶搞无疑是其最大的亮点，游戏在很多地方的处理好笑而又不失于低俗，在战斗和剧情之外给我们又制造了一种新的兴奋点。拿约希姆来说，他的武器是“到处拣来的”——从更衣柜到路灯到水泥管子……总之旅程的一路上他会把各种“长棍状”的东西拿来当武器，这其中也包括一条冻鱼——在俄罗斯的冬宫外面捡到的一条大冻鱼。本来仅这一点就已经令人忍俊不禁了，不过再仔细看看游戏中对这条“武器”的说明——此鱼由于身患绝症，于是把自己冷冻了起来，它期待着社会发展到某一天，未来的高科技可以治好这种疾病。这条鱼虽已沉睡，但在它的梦里，它时常会梦到自己畅游在太平洋……无厘头，真的很无厘头，看到这样的话，你还能说出什么？此外游戏也在不遗余力地恶搞其它动漫游作品，比如游戏中的白狼（真的是狼），它在与其它敌单挑时的台词基本全部来自高达作品；而在营救主角一行人的时候，则干脆做起了MGS的潜入行当……游戏中令人会心一笑的地方还有很多，从中我们可以感受到制作人员的灵感和诚意，玩这样的游戏，将会是一件很快乐的事。

影之心2



※经典时刻

轮盘之魂：我有女儿了！主角：哦，恭喜了，叫什么名字？“亚弥。”“亚弥……她以后一定会成为很好的歌手。”

4荐 深沉得压抑浓重

这游戏确实够冷，我想恐怕看这段文字的人里面，一百个中有一个玩过的话，就算不错了。单就这点来看的话，也有推荐的意义。要想接受这款游戏，或者更应该说这个系列，基本的就要迈过三道关：一是它那看上去很诡异的人设；二是这读起来十分压抑的世界观；三则是相比于其它一些RPG那偏高的难度。对于金子一马那别具一格的画风，你如果接受不了的话，可能直接在这里就止步了。但只有进入到女神转生的世界中才能体会到，他的风格与游戏的世界观切合得是多么美妙——二者都流露着一种扭曲中带着诡异的味道。女神系列的世界观一向深刻且沉重，但也常常因此失之于晦涩，这一点确实是将很多玩家拒之在外的原因之一——毕竟，流行的口味越来越趋向于轻松和休闲。但如果你想静下心来找点儿深邃的东西去玩，请考虑一下真女神转生3。本作敬业的高素质更主要的是体现在战斗系统上，这个系统高度糅合了技巧和策略，甚至还包括爽快感。敌我所遵守的规则是一样的，巧妙抓住时机和对方弱点的话，甚至可以使敌人连出手的机会也没有。但反之也一样，如果我们不问具体情况蛮干的话，同样会被敌人制约住并很容易导致game over——我想这可能就是一些人觉得游戏很难的原因，但其实吃透系统后，取而代之的就将是每一次胜利后的成就感。

真·女神转生3 夜想曲 狂热版



※经典时刻

“你相信我的正义吗？”贯穿游戏始终，我们会受到众多人物类似性质的询问，这是对我们心的方向的质问。

游戏乐趣 完全发掘



在本期秘技天地进行制作之前，龙马收到了众多玩家朋友们的来信，而对于现今游戏内容自行丰满的大潮流来说，游戏秘技大多在众多游戏中不再自主存在，更需要我们在游戏过程中发掘出连游戏开发小组都惊讶的秘密闪光点，其难度已经非常之高。所以龙马就更为感谢众多玩家朋友们的努力与成果，秘技天地因你们而精彩，而游戏进行中，对于游戏的独特见解与游戏中的趣闻都可以在这方寸土中与龙马交流，游戏文化的沉淀才是我们发现新大陆的基础，难道不是吗？ □责/龙马

PS2 格兰蒂亚3

日版　秘技实用度：★★★★

《格兰蒂亚3》部分稀有道具推荐：

武器	
天佑の剑	攻+15/附带寻宝(效果不明)召神兽/森林的守护神掉落
魔剑	攻+0/魔+180 最终迷宫ドゥアムテフ掉落
精灵の剑	攻+125/攻击命中时SP恢复增加 最终迷宫エクサイス♀掉落
リリスの魔杖	攻+80/MP吸收 沙漠中的メシ掉落
圣灵剑杖	攻+90/魔+30 最终迷宫ラストボ—"ディアン掉落
武器使用己方状态全恢复	
イシスの剑杖	攻+100 最终迷宫ギガスロ掉落
饰品	
凤凰羽毛	hp随时间恢复：拿到几把之后回格大叔处出的木桶
バイターベルト	行动+10 红色兔子ラッキー"ミンク掉落
技能书	
ラッキー之歌	红色兔子ラッキー"ミンク掉落 或者ノウティカ高原的兔子也会掉落
メルスパートブック	最终迷宫的封印上偶尔得到"传说的功力"

★关于"次元の靴"

大家肯定很奇怪，前两代都出现的次元靴怎么没了？其实是有的，只要打败"メルク遗迹"中的"（名字忘掉了，就是那个宝箱怪）"，就会得到传说中的"次元の靴"。人手一双的感觉，哎，爽就一个字。

★关于打宝

怪物掉宝率是很低的，但是，只要装备了"传说の盗技"这个技能，再配上技术3级的话，那可就不一样了，100%掉宝，但是如果怪物身上有几种宝贝的话，掉的是什么宝就不一定了，所以就得靠你来回打了。

★关于"传说の盗技"

这个技能是买不到的，只能从一本装备书中生成，此书是"メルク遗迹"里的"（名字忘掉了，样子是橘黄色，龙虾脑袋，麒麟身子的东西）"掉宝得到。在没有"传说の盗技"这个技能时，要打到这本书简直天方夜谭，所以得需要主角装备"天佑の剑"。

★关于"天佑の剑"

此剑乃是"（名字忘掉了，就是取得究级辅助圣兽的遗迹）"里面，在快要进入圣兽房间时候，有四个守卫，一定要全部消灭，然后会得到"天佑の剑"。作用是幸运度变高，也就是掉宝率增加。如果主角装备"天佑の剑"再配上3级的"传说の盗技"，掉顶级宝物的几率.....还等什么，"嘿嘿，偷个贼……"（选自乌尔的"影法师"）

★关于有装备的怪物

格兰蒂亚3代里面每个怪物都能掉装备（BOSS除外），其中好多怪物都能掉装备，这些怪物有个特点，就是形体大，血多，单独出现。如果大家看到了，千万别放走啊。当然，我说的特点只是片面，如果要全部收集的话，那就一个也别放过啦。

★关于"修罗の魂"

"修罗の魂"这个技能是增加人物的攻击次数，如果技能加成在3级的话，攻击次数就会变为6次！如果主角用"疾风阵"的话，攻击次数变为12次！乌尔用"影法师"的话也相当于攻击次数变为12次！若这两个战士一起攻击的话，打一万多血稀松平常了....要是在不巧打出个空接技的话，两三万血恐怕就不在话下了。这是普通攻击吗？

★关于"脱兔"

"メルク遗迹"里面有个兔子一样的怪物，血只有18格，伤害只可能是0或1，而且老用"脱兔"技能逃跑。但是它给的经验是惊人的1万5左右。打它最好用连续的攻击，比如消耗9格MP的火魔法，主角的"烈风翔斩"等，这里只是说我的经验而已，说真的，我也只打了4只。但是它掉过一个宝贝能加行动10，还不错哦。

★P.S.关于格兰蒂亚3

格兰蒂亚3代刚开始有无数的大段CG，而游戏时间却少的惊人，让我有点接受不了，我以为这个游戏也向电影游戏发展了，游戏性全没有了。但是到了后来，才渐渐的把格兰蒂亚的精神体现出来，莫名强大的敌人，繁杂的迷宫，稀奇的宝物，最关键还是打宝的乐趣。还有，本来我以为打败阿列梅斯就通关了呢，结果....反正大出我所料。反正格3就是经典，大家玩玩吧。　北京　申策

现在的单机RPG，怎么越来越像网络游戏了呢……并且，在实际篇幅这么短的格3中，拥有了这些装备又能如何呢？个人对于格3的制作素质是比较失望的，游戏篇幅实在太短了。

PS2 影之心 来自新世界

日版　秘技实用度：★★★★

★这里说一下主角第三个特殊技的取得方法：

1.解决那个大盗的前二个任务(数字拼图跟心算大战)后，过一段时间再回家。

2.会有一个小女孩来委托帮她找猫(不要误会…这里的猫不是指MO桑)，之后会跟你说她爸爸在纽约地图的第二区。之后请到第二区那个路边摊旁找站在那的一个男人说话，跟他对完话后请到第三区(就是那个废弃剧场那个地图)

3.到废弃剧场前路边有一个女生，找她对话(对话中会有一个男人过来)，对完话后请到第四区(第二次心算大战的那个区域)

4.由小巷进去，也就是心算大战2时的那个小巷，跟站在K丝网旁的单一男子讲话，讲完话后请回到第二区，在进入场景后，请跟在右边的一个男子讲话。之后再跟站在商人兄弟旁的男子说话，接着回事务所。

5.找大叔说话选择"情报XXX"的那个选项，选完三个后，再去第二区找老板，接着再回事务所跟大叔说话，选第二个选项，之后选"一人"，接着选第二个，最后选第三个，之后再到第四区找那个铁丝网旁的那个男人，之后再回去找老板

6.最后再回家，之后就会拿到主角的新技能。

GBA ADVANCED GT

日版　秘技实用度：★★

★隐藏模式及跑车出现条件：

首先选择CHAMPIONSHIP模式，然后在首三个级别（BEGINNERS、MIDDLE、HIGH SPEED）的全部赛事中均取得头位的成绩，便可令EXTRAMDOE 1出现，接着玩者更可使用隐藏小跑车KART。另外，若玩者在四个级别（BEGINNERS、MIDDLE、HISPEED和PROFESSIONAL）的全部赛事中均取得首位的成绩，便可令EXTRA MODE 2出现，而且可使用隐藏车FORMULA。

★即时观看爆机画面：

在标题画面中同时按L、R、B和UP便可。

★简单出现隐藏模式的方法：

除上述令EXTRA 1和EXTRA2 这两个隐藏模式的出现方法外，在标题画面中同时按L、R、B和LEFT亦可开启EXTRA1，同时按L、R、B和RIGHT则可令EXTRA 2 模式出现。　沈阳　周凯

GBA 超级机器人大战OG2

日版　秘技实用度：★★★

曾伽、眼镜男、还有一个sb的快速99段练级法：在大28话 在3回合后这三个家伙会来帮忙，这个时候的失败条件是我方任意机体被击坠，就用这个条件，我方派任意一台机体去受死，之后就GAME OVER，没关系，不要从来，继续游戏。当你再次到第3回合时你会发现曾伽他们三个都加了8段，呵呵！N次后就都99段了，而且还加PP。

想知道99段是斩舰刀的威力吗？那就快试试吧！　福建　叶振威

虽然本秘技的效果非常显著，但如果是在首周目便使用显然是会大大减少游戏的乐趣，毕竟游戏的娱乐性是第一位的，龙马推荐大家在二周目的时候，再爽快一次吧！

编者语：

本期秘技天地制作之前，我收到的信中有一封让我尤其感动，这封信是河南鹿村镇草店村的你少华朋友费尽心血研究发来的精彩秘技，但由于游戏种类编制所限无法在本期发表，虽然游戏的时间已经很久远，但我仍然被你的坚持精神所感动。希望在你的游戏之路上永远有所开拓，不论今天或以后，任何游戏中的感触，龙马与你分享。



大约从5世纪开始，日本开始学习中国文化，并且派遣使者冒着巨大的风浪和危险到大陆取经，其中最著名的就是"遣唐使"了。



中国唐朝僧人鉴真和尚在唐朝中叶东渡弘法，经过六次周折才到达日本。据说日文中的片假名就是他帮助日本人改造的。



这就是日本高僧空海（不是空月双燕或者是风院弘和），相传他在中国学习"二王"的书法，并且把日文改造成平假名。

圣方济·沙勿略（St. Francis Xavier）是16世纪来日本活跃的西班牙传教士之一。他们把西方文化和罗马字带到了战国时代的日本。

文化小常识

说起来，日本实际上是一个善于汲取外来文化的民族。现代日本文化中最显著的特点就是"唐文化"与"欧美文化"的冲撞。日本接受中国文化的历史源远流长，早在唐之前的魏晋南北朝时期，中国文化就已经通过朝鲜半岛传到了日本，其中佛教文化占据的地位十分重要。而西方文化的传播始自1543年葡萄牙人的船舶漂流到日本的种子岛的船起事件。后来以圣方济·沙勿略为代表的西洋传教士开始在日本传播天主教，并且用罗马字印刷圣经。总的来说，宗教在日本吸收外来文化的过程中发挥了巨大的作用。

日文地狱 BACK TO HELL

VOL.001 国际版

风林：みなさん、しばらく。在大家热切的关怀下，我们的日文地狱终于又回来了。这一期的标题就叫"Back to Hell"……ん？なんでこれ！责任者はだれ？

???：It's me… Hello everyone, from now on, I am your new……

风林：もうけっこうです！我说你，这一期的标题是怎么整的呀！

???：啊，您说的是"国际版"吗？这可是我构思了整整一晚上才想出来的……

风林：不是说这个，你看看，什么叫"Back to Hell"？

???：这是英文"重返地狱"的意思啊。这么简单的单词您应该……

风林：だから！这是日文地狱！谁让你用英文写标题的？

???：因为这是"国际版"啊。Well you know，随着现在游戏界日新月异的发展，越来越多的游戏都是先发售美版然后再出日版，所以相比之下英语不也越来越重要了吗？原先我建议干脆把日文地狱改名叫英……O my God！What do you think you're doing？

风林（收起大棒）：我不反对你搞什么"国际版"，但是别忘了，这里是讲"日文"的地方啊！

???：OK，OK……今から日本语だけしゃべるのはいい？我说日语不就成了么？不要动手啊……痛い……

风林：もういい。现在咱们言归正传。日文地狱已经很长时间没和大家见面了，今天我向大家介绍的，就是我们的新任解说员——啊对了，你叫什么名字啊？直到现在你还是"？？？"的状态啊。

???：其实这就是我的名字……别打！听我解释，实际上，我的名字叫"三问"。写简单一点就是三个问号了。

风林：おかしい名前だな……好的，现在我们的新课就要开始了。在这之前，许多玩友来信来电，要求对日语语音部分重新进行讲解……

三问：オー・マイ・ゴッド！！なんだこりゃ！！都办了那么多期日文地狱了，为什么还要讲语音……

风林：其实这也是没办法，日文地狱断档这么多期，许多玩家已经对原先的课程没有印象了啊。而且还有不少新来的朋友们期待着温习一下呢。

三问：……好吧。这样的话咱们就先重新复习一下，还是从最基本的"五十音图"开始吧……大家请看。"五十音图"又称清音图，是日文的基本字母表。在这张图里，以相同辅音的假名（字母）称为一"行"，以相同元音的字母称为一"段"。整个五十音图分为10行，5段，外加一个韵尾的拨音。至于发音，请参照下面的图注。

五十音图																			
a	あ	ka	か	sa	さ	ta	た	na	な	ha	は	ma	ま	ya	や	ra	ら	wa	わ
	ア		カ		サ		タ		ナ		ハ		マ		ヤ		ラ		ワ
i	い	ki	き	sh	しa	chi	ち	ni	に	hi	ひ	mi	み	i	い	ri	り	i	い
	イ		キ		シ		チ		ニ		ヒ		ミ		イ		リ		イ
u	う	ku	く	su	す	tsu	つ	nu	ぬ	fu	ふ	mu	む	u	う	ru	ル	u	う
	ウ		ク		ス		ツ		ヌ		フ		ム		ウ		る		ウ
e	え	ke	け	se	せ	te	て	ne	ね	he	へ	me	め	e	え	re	れ	e	え
	エ		ケ		セ		テ		ネ		ヘ		メ		エ		レ		エ
o	お	ko	こ	so	そ	to	と	no	の	ho	ほ	mo	も	yo	よ	ro	ろ	o	を
	オ		コ		ソ		ト		ノ		ホ		モ		ヨ		ロ		ヲ
-n	ん	ン																	

★注：五十音图的十行——a ka sa ta na ha ma ya ra wa；五段——a i u e o

风林：有的读者不明白，为什么用英文拼写的日文中，sa行和ta行的几个字母的拼写和其他的不太一样啊？

三问：用英文拼写的日文，其正式称呼叫"罗马字"（因为英文也是用罗马的拉丁字母拼写的），比较常见的是服部拼写法。由于sa行"し"和ta 行的"ち"的发音在语音学上是软音，所以发音会稍稍不同。"し"的发音接近于汉语的"西"而不是"si"，而"ち"的发音接近汉语中的"七"，就是这样。而"す"、"つ"的读音分别为"su"、"tsu"，和汉语中"私"、"此"的发音有相似的地方，但是唇形相对汉语的"私"、"此"要拢得圆一些。总之就是介于"私"、"此"和"苏"、"粗"之间的声音。

风林：还有，为什么らりるれろ这一行，是ra行而不是la行呢？

三问：这也是服部式拼写法的一个特征。因为ra行的五个假名，其辅音并不是舌边音，而是翘舌音r……不过发音的时候很不好掌握，所以你即使发成la，日本人也是听得懂的。倒是ha行的ふ这个假名需要注意，并不是简单地发成"hu"的音，而是要双唇并拢向外吹气，发的是类似"fu"的声音才对，但不是汉语中的fu。

风林：看来要把握好这几个字母的发音，还真要下一番工夫呢。……啊，对了，说到服部拼写法，为什么忍者也会去研究语音学，还拿洋文给日语注音呢？

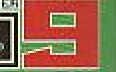
三问：……（用门板把风某拍飞）……终于轮到我来撤你了，シロート……

（注：这里的服部是近代日本语言学家的名字）

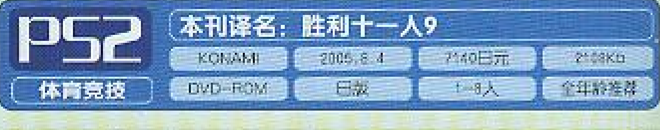
讲解WE系列及其他全部足球游戏的必胜法

足球学堂





WORLD SOCCER Winning Eleven 9

铁血红十字——英格兰队



俗话说“风水轮流转”。在实况7时代，曾经叱咤风云的“五大豪门”（法国、巴西、荷兰、意大利、阿根廷）在现如今的WE9 中，除了南美双雄巴西和阿根廷仍然还具备豪门的风采，其他三支球队的实力都或多或少被削弱。如果说意大利还算是有托蒂、内斯塔、吉拉蒂诺撑撑门面的话。那么法国和荷兰基本上可以说是今非昔比。除了亨利、维埃拉和范尼还在为自己的球队苦苦支撑，两支球队中已经几乎没有了其他顶级球星。法国队更是连一个能用的前腰都没有，实在是……而从WE8中展露头角，WE8LE中初露锋芒的英格兰队在WE9中又得到了加强，球队的实力已经可以和巨星满营的巴西队平起平坐了。也是玩家使用频率数一数二的球队，下边，我就来和大家聊一聊这支实力超群的英格兰队。



球队丰富的人员配置

可以说，世界上商业价值最大的球队就是英格兰队了，这当然和球队中球星云集是分不开的，球队中从前到后，从边到中，除了门将这个位置上球员的实力稍显薄弱外，其他位置基本上都有能挑大梁的球星。让我们从前往后，一一和大家道来。

前锋——*Owen、Rooney、Defoe、Andrew Johnson*

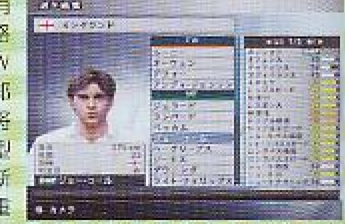
4名可以打前锋的队员，通过仔细观察这4名球员的能力后，大家可以很明显地发现，这4名都属于灵巧型的小前锋，身材不高，主力不用说，欧文和鲁尼，两个人的实力在伯仲之间，而鲁尼的做球能力要比欧文要强。在替补方面，迪福的传球能力还不错，而安德鲁约翰逊是以速度见长，所以我一般在鲁尼状态不好的时候用迪福替换，而欧文状态不好的时候用约翰逊顶替。总的来说英格兰的前锋实力还是相当不错的，两名主力前锋的实力在游戏中属于一流前锋，而两名替补的能力也都不俗，如果主力的状态不佳，完全可以顶替上去。但是缺点就是这四名前锋的身高都不高，减小了头球对对手的威慑力。

中场——*Gerrard、Lampard、Beckham、Joe Cole、Hargreaves、Jenas、Downing、Wright Phillips*

英格兰中场球员的能力确实很强大，其中兰帕德和乔科尔的实力在WE9又有所增强，特别是兰帕德的能力已经达到顶级中场球员的能力。其中杰拉德、兰帕德、贝克和乔科尔这四名实力较强的球员都拥有本作新加入的中距离射门特技。所以我个人认为英格兰队得分的关键在于中场，特别是兰帕德和杰拉德这样，射门力量在90以上的球员，在陷入阵地战和对手铁桶阵的时候，要果断地起脚，套用我一个朋友的一句话——大力出奇迹^_^。当然，我们不能忘记万人迷——小贝，小贝在现实中速度慢，身体弱，没突破，但他拥有的就是他那一脚任意球和长传的绝活，在游戏中也是如此。小贝的任




意球也是英格兰队的得分利器。再有值得一提的就是赖特菲利普斯和哈格里夫斯，赖特这种速度型的球员在WE9中我个人感觉不如WE8LE那么吃香了，因为单用速度现在很难将对方的防守球员甩开，使用这种类型的球员对于玩家的操作技术又有了新的考验，但由于下底传中在本代中重新复活，赖特还是可以在主力不在状态的情况下顶替上去的。而哈格里夫斯的能力虽然一般，但是拥有司令塔的特技，还可以打中场除了前腰以外的所有位置，所以说也是一名万金油似的队员，总的来说，英格兰的中场是人才济济，所以大家在排兵布阵时候的选择非常丰富。



后卫——*Rio Ferdinand、Terry、G.Neville、Ashley Cole、Brown、King、Carragher、Bridge*

可以说是豪华的后场阵容，（ps：如果大坎在就完美了……）两个顶级的中后卫，都拥有盯人、后防统帅和补位这三个对于中卫来说至关重要的特技。阿什利科尔的能力在上代的基础上又有所提升，我个人认为他已经是WE9里的第一左后卫了，有速度有身体有传球，进可攻退可守，更可贵的是还拥有后盯人和铲球特技，特别是铲球特技，加上他的速度快，使得他的




铲断成功率很高，大家可以多多地利用他的铲球来破坏对手的攻势。布里奇的进攻能力也不错，可以作为一名攻击型边后卫在场上创造更多的进攻机会。卡拉格的能力也相当不错，在状态全红的时候甚至可以顶替特里的位置。总的来说，英格兰的后防线阵容就是一个字——豪^_^。如果非要说缺点的话，作为中卫的特里的速度稍微的有些慢，如果对手塞直线的身后球，特里这个点有一定被突破的危险。

门将——*P.Robinson、Green、James*

门将是英格兰的最大弱点，虽然拥有三名之多的门将人数，但这三人的能力都属一般，和其他位置豪华的阵容相比，门将的能力确实寒酸了些。个人感觉在矬子里拔将军的话，罗宾逊的能力在三人里算稍微突出一点的。但也仅仅只有85的守门技术，最大的缺陷在于三名门将没有一个人拥有特技。所以可以说英格兰的这三名门将可以根据状态来选择谁打主力，谁状态好谁上吧。



适合英格兰的阵形设置

每个人都有自己喜欢的战术打法，我下边给大家介绍的阵型和个人设定仅供大家在排兵布阵时参考。好了，废话少说，让我们进入正题。

我个人感觉，WE9的进攻的要点在于控制和扯动出空当，既然想要控制住比赛，就要控制中场，当然，也并不是全盘否定防守反击，但由于WE9中速度型的队员并不像WE8LE中那么容易突破，所以如果被对方防守队员卡住位置，也将很难形成快速反击之势。所以说，比赛中，更多的时间还是要依靠阵地战来打破对手的球门。并且由于英格兰队中场的实力雄厚，所以我个人推荐阵型3－5－2。

✪前锋站位

双前锋，主力没的说，肯定是欧文和鲁尼，在位置安排上，鲁尼稍稍拉后一点，为的是可以与中场形成呼应。而鲁尼的位置属性可以设置成CF或者ST，可以根据大家的战术习惯进行安排。

✪中场站位

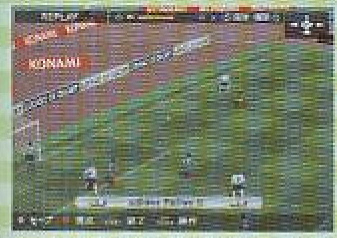
刚才上边我已经提到了，能否控制中场将是能否获胜的关键，所以在中场的人数上要占的比例要大一些，中场我个人推荐双后腰，单前腰，这样做是为了用双后腰来缓解三后卫的防守压力。前腰我个人推荐——兰帕德，英格兰队拥有前腰属性的队员有杰拉德、兰帕德和乔科尔三人，但由于杰拉德的防守能力较好，打后腰更为适合，而乔科尔的能力虽然不错，但是个人感觉有些偏软，所以兰帕德是最佳人选了。两个边前卫，右边没的说——万人迷贝克，虽然突破能力不高，但是精准的长传在下底传中时还



是会给对手造成很大的威胁，再加上定位球大多还要依靠小贝来主罚呢，所以他是要上场的。左边的人员我的推荐是阿什利科尔，我建议将左边的位置属性改为LWB，边路自由人（关于这个位置，有些争议，有的说叫防守型边前卫，有的说叫进攻型边后卫，再有就是叫边路自由人，我个人感觉进攻和防守的意识主要在个人设置里设定，所以边路自由人更为贴切些）。总的来说阿什利科尔的能力能攻善守，所以在众多的边前卫中我选择他打主力，不但可以在进攻中威胁对手球门，还可以在防守上大大缓解三后卫的压力，并且还拥有铲球特技。所以左路的人选非他莫属。双后腰的主力人选杰拉德肯定要占据一个了，毕竟能力在那里摆着呢，剩下的一个我推荐哈格里夫斯，有的朋友可能更喜欢杰拉德与兰帕德的后腰组合，但我觉得这样就浪费了兰帕德较强的进攻能力。哈格里夫斯虽然无法与双德比，但是能力也还不错，足以胜任后腰这个位置。而在具体的位置上，我建议将其中一名的后腰球员的位置稍稍向前提一点，这样在防守上更有层次感。具体是谁往前提就看大家的喜好了。如果将杰拉德提前，他的重炮轰门绝对会给对手的球门造成很大威胁，而如果将哈格里夫斯提前，他拥有司令塔的特技肯定会与前场形成更好的衔接。我个人更喜欢大力攻门得手的快感，所以在我的阵型中提前的是杰拉德。

✪后场站位

后场站位我的个人意见就是不要过于平，要有层次。3－5－2的默认阵型中，三后卫的站位是平行的，我建议将中间的那名队员的后卫稍稍的向后撤一点，一步即可，这样做是为了防止对手塞身后球就直接突破后防线。三





名主力后卫的人选是费迪南德、特里和卡拉格。特里站中间，卡拉格和费迪南德站两边，因为特里的速度比较慢，如果站在边上的话被对手突破后回追速度相对较慢。

门将就没什么可说的了，在状态相同的情况下，我倾向于罗宾逊打主力的位置。总的来说这个阵型的特点就是能将中场控制住，在中路的防守也较为严密，基本上可以牢牢地将中场掌控在己方手中，但是唯一的缺点就是后防边路较为空虚，容易给对手形成下底传中的机会，但考虑到三名中后卫的防控能力都不错，所以只要防止对手从边路往禁区里切入就可以了。



个人设定与整体战术设置

✪攻击意识设定

门将的攻击意识不做改变，三名中卫的意识都为向后，两名后腰我刚才在上边说到了，设置成一前一后的站位，稍微靠前的那名后腰的意识设置为一前一后，为的是在中场形成更好的衔接，稍微靠后的那名后腰的意识设置为向后，专心地协助三名后卫组织防守。两名边前卫和前锋的设置都为向前，前腰的意识不做改动。这样的目的在于可以使前腰在禁区前沿的位置等待实施冷箭的机会。



✪防守意识设定

三名后卫和两名后腰的防守意识为高，左边路的阿什利科尔的防守意识也为高，前腰和右边前卫的防守意识为中，两名前锋的意识为低，留在前场准备在断球后打反击。整体战术设置，整体压上幅度B、逼抢程度A、造越位执行程度C、防守反击执行频度A。

因为要控制住中场，就要保证比赛中对对手的压制，并且英格兰队的体能都不错，所以在逼抢程度上设置成A可以保证形成对对手较强的逼抢力度，但是因为后卫线的人数较少，压上幅度又不能过大，所以将压上幅度设置成B。并且英格兰队防反的能力也很强，所以对于反击要坚决的执行。关于造越位战术由于一旦失误，会形成对球门致命的威胁，所以要慎重选择。

关于英格兰队的一些简单的打法

通过与朋友间的大量对战，我个人感觉，前锋在阵地战中更大的作用在于牵制和吸引对方防守队员。而得分的往往是前腰这个位置，在阵地战中，前锋得球后，可以向两边移动，来吸引一个或者更多的防守队员，将禁区前沿这个危险地带的空档给扯出来，为前腰制造射门的机会，而射门能力超强的兰帕德往往不会令大家失望的。

再有就是在打反击的时候，前腰队员拿球后，要注意两名前锋在小地图





上的跑位，特别是当前锋和对方中卫在小地图上的图标重合的时候，如果对手的边后卫上前助攻，就要果断地将球从外线塞进去，打对方的身后，注意要用三角键直塞，尽量减少使用L1＋三角的吊球，因为在上代中非常实用的L1＋三角在WE9中由于传球力度较大非常容易直接被对方门将没收。前锋在接直塞球的一瞬间如果即将进入或已经进入禁区，千万记住一定要松开加速键，如果不松开的话肯定会将球趟开很远的距离，接到传球后往往处于禁区的肋部位置，如果对方门将出击，可以选择起脚打门，我的建议是打近角，力量稍微轻些，我个人感觉低平球的命中率较高。而如果对方门将没有出击，就要根据形势将球分给另一个前锋或者前腰，让他们来完成射门。

总的来说，虽说能力有些夸大，但英格兰队的实力在WE9各支球队中是数一数二的，也应该是广大玩家使用频率比较高的一支队伍，我相信有许多玩家在使用英格兰队上的造诣比我要深的多，而我上边所说的一些东西，基本上只是起到抛砖引玉的作用，如果有不对的地方，希望大家能指正。



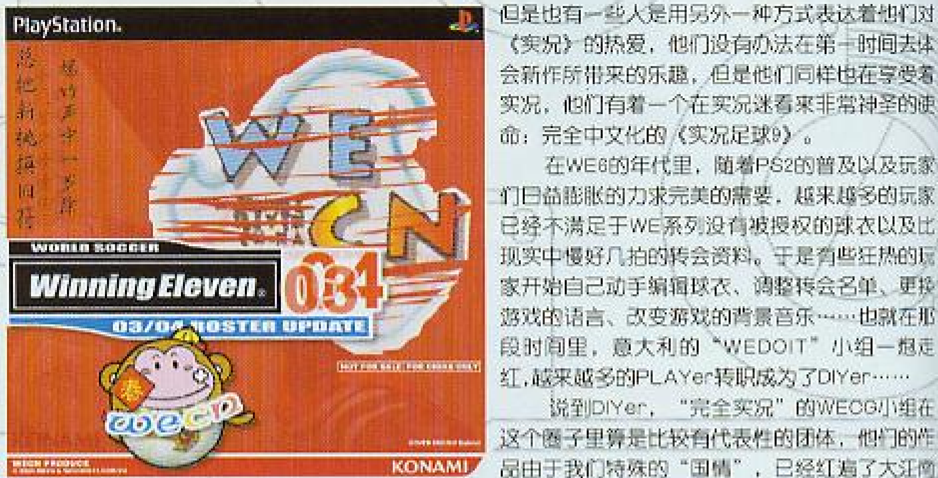
□文/瓦片 责/无无

WE9中文汉化访谈

2005年8月4日，一个平常的日子，但对于"实况"迷们来说这个日子非比寻常，原因很简单，KONAMI一年一度的招牌足球游戏《实况足球》的第9代作品正式发售。

作为一个实况玩家的我来说，8月4日越发临近的那几天，每天几乎重复着"实况9"这个词最少不下三十遍，在8月份的前3天里这个外行人完全不理解的词汇从我的声带里发出的次数也许比任何词汇都多。

在游戏发售之前，纵然已经从各种渠道了解到了关于《实况9》的种种信息，我觉得已经做好了"充足"的心理和精神上的准备可以理智地迎接她的到来，因为每年都有几次这样的经历，多希望这次不再被一个游戏所左右自己的感情。但当拿到盘的一瞬间，就只想打开PS2和电视，疯狂地了解游戏中的一切……至此，KONAMI的上一代《实况》自然而然地被安排到了放茶杯的桌子上，之前一切的所谓"理智"的想法全部浮云了。



↑完全实况小组在WE系列的汉化工作中一直走在最前端

作为一名普通的实况玩家，平时找三五个好友一起切磋《实况》，抱怨抱怨哪个球员数值变态，哪个球员脸和现实中不同，哪个队的球衣是授权过的，感受《实况》"游戏"带给我们的乐趣是再正常不过的事情了。

但是也有一些人是用另外一种方式表达着他们对《实况》的热爱，他们没有办法在第一时间去体会新作所带来的乐趣，但是他们同样也在享受着实况，他们有着一个在实况迷看来非常神圣的使命：完全中文化的《实况足球9》。

在WE6的年代里，随着PS2的普及以及玩家们日益膨胀的力求完美的需要，越来越多的玩家已经不满足于WE系列没有被授权的球衣以及比现实中慢好几拍的转会资料。于是有些狂热的玩家开始自己动手编辑球衣、调整转会名单、更换游戏的语言、改变游戏的背景音乐……也就在那段时间里，意大利的"WEDOIT"小组一炮走红，越来越多的PLAYer转职成为了DIYer……

说到DIYer，"完全实况"的WECG小组在这个圈子里算是比较有代表性的团体，他们的作品由于我们特殊的"国情"，已经红遍了大江南北，现在提起"WE中文版"势必会让人不由自主地想起"完全实况"……

为此，我们在这里请来了"完全实况"的站长叶莹（小叶子）同学，与我一起通过对话的形式，让大家对"实况9中文补丁"的相关消息有一个全方位的了解，也可以借此机会了解一下DIYer们汉化过程中的苦与乐。

全国实况足球游戏迷们的天堂

关于完全实况网站

玉：（玉米，以下简称玉）你好，叶子同学，这次非常感谢你能抽出时间来接受我的采访。

叶：（叶莹，以下简称叶）啊，在这里不知说感谢《电子游戏软件》给了我们一个展示自我的机会，也希望今后得到更多的读者朋友的支持和意见。



↑实况胜利十一人8杰出的汉化素质使得众多实况玩家对完全实况足球即将推出的汉化版抱着很大的期望。

玉：经常玩实况的人或多或少都会听到过"完全实况"的名字，你们在国内也算是资格非常老的专业专题网站了，但为了考虑到非"实况"玩家的读者群以及新加入的"实况饭"，还是先介绍一下你们的网站吧。

叶：嗯，好的！"完全实况"网站始建于2000年7月31日，到今年已经是第5年了。在早期是PS时代，主要以模拟器内容为主，研究怎么用PS模拟器来玩实况足球，并逐步开设了论坛，交流的人渐渐多起来了，越来越多的人也慢慢知道了"完全实况"的存在，到了PS2的we时代，我们也相应增设了新的板块，但由于刚开始PS2在国内的普及量较小，所以PS2的实况区并不是很热门，但随着PS2的普及，越来越多的人参与到了讨论中，到了现在可以说是PS2的WE最巅峰的时刻了，在逐步建设网站的条件下，我们并不满足于仅仅单纯的人机交流，实况是更适合人与人的对抗的游戏，于是，各个地区的联谊区一个接一个开放了，并且北京区也在酝酿一次大的联赛变革。也就是那时候我和同在北京的we疯狂症患者，子弹，守望以及香港人阿文有了第一次的会面，联赛的雏形我们商议出来了。在2003年，我们开始了实况竞技赛事的尝试，2003年初我们独立策划并举办了第一届北京地区的实况大赛，当时比赛获得了圆满成功，那也算是北京有史以来第一次的实况玩家大聚会。到2003年中又与其它单位合办了一次全国大赛，也都有着不错的效果，这也算是我们认为非常值得骄傲的事情。

玉：那几次比赛我还有印象，当时我的不少朋友也参加了，在比赛之外给我印象最深的是觉得你们的组织有序，赛程和规则也安排得非常合理，这点确实很难得，赛制和规则都是你们自己定的吗？

叶：那几次的大赛基本都是由我们俱乐部的负责人we疯狂症患者来制定的赛制和规则的，当时我们在组织和协调上其实已经有些经验了，到现在还有很多打算办比赛的朋友经常打电话来取经，询问一些大赛的经验或是赛事规则什么的，在此我们也愿意把这些大赛和组织经验分享给所有喜欢WE的人们。

作为国内第一个正规的we联赛，北京完全实况俱乐部至今依然发展良好，有不少新选手不断涌入，给联赛带来很多新的活力。我们现在同时

WE最强修改器

到截稿前，WE9球衣破解工作终于有了突破，国外的两位强人warpjavier和RCE目前已经表示他们已经掌握了WE9的球衣相关算法，而国内的NEOGEO64和MEPHISTO目前已经得到了相关的算法，并且已经着手制作相关的修改器。

MEPHISTO表示，当这款修改器完成度达到100%的时候可以修改PS2版本中球队和球员的所有相关属性。笔者试着用这款修改器打开了SUNJUN版本WE9镜像的ISO，结果，只能用"无比激动"来形容。如此方便地添加球员用这款修改器在PC上修改PS2版WE9中球队、球员、球衣、默认阵型、球员容貌、等等几乎一切关于WE相关的要素，用完这款功能强大的修改器后，感觉游戏中的EDIT模式基本就是渣了，大家可能感觉我所说的有点夸张，或是少见多怪，但至少这款修改器不会让任何一个喜欢创造出属于自己的实况足球的玩家失望。

ML模式下的初始球员如果都这样……有了这样的强力的修改工具，再加上WECG小组的努力，相信我们可以看到一个非常完美的中文WE9补丁。



最关心的中文解说问题 创意不断并且精彩纷呈

玉■不过不管采用中国队的哪些队员去进军世界杯，直至最后夺冠都是一件不容易的事，在这里我们也要有些心理准备，不是技术非常过硬的玩家最好先多多练习再来挑战这个模式。这次担任解说工作还是王涛吗？第二解说会加入么？

叶■这次的WE9的解说我们打算完全从日语的解说中取词，而我们上次做的是以WE8I为基础的，英语解说的本土化，英语的解说词比日语的要少10000多句，所以大家在游戏中会出现进球后或角球等条件下不念中文名的情况，而只用“他”来代替，而日语解说则要完善很多，不仅每名球员都有对应的三种语气读音，进球后也会有姓名报出。

目前的困难是日语的听译相比英语要困难不少，我们做英语本土化的时候，听译找得是外语学院的学生，为此花了5000RMB作为翻译的经费，而且找的都是懂足球的人。日语的困难就是量不但比英语多了10000多句，而且听译难找，我们目前又没有能力再投入很大资金去找听译，所以目前还在和王涛商议。

至于第二解说，我们已经选定，如果可以解决听译的问题，那么大家将听到有史以来最完美的中文解说！

玉■也就是说从现在的进度来看，V1版本看来是不会加入中文解说了……，在WE8LE的版本中关于在游戏中解说员会念一些搞笑短信的要素还会在WE9中发扬吗？就我个人认为这些搞笑的短信还是非常有意思的，在刚刚接触到中文解说的时候不失为一个亮点，不过随着玩家游戏时间的增加，短信的重复是不可避免的，在某些情况下甚至会因为在比赛中因为解说在念大段的短信而错过了一些重要情况的评论，不知道你们怎么看？

叶■对，在V1版本我们将不会加入中文解说，因为那是一个长期的工作，我们打算在之后的版本中加入。关于短信，其实刚开始我们没想到过于重复问题，当时只是认为这是模拟真实的一种手段，在念短信的同时又能弥补一些英文版本词汇量太少的缺点，没想到发布后很多反映短信过于频繁了，所以王涛已经在接下来的修正版中减少了短信的数目，尽量做到了真实又不失幽默。

玉■那就是说WE9中肯定还会有类似的创意出现吧？

叶■WE9应该还会出现，但是由于WE9的解说语句大幅增加，很有可能我们也会原貌还原日版解说，让大家听听究竟日语解说是什么样子的。

玉■玩家好像比较期待女性解说员的出现，在WE9中的第二解说员的情况能稍稍透露一些吗？

叶■关于第二解说，暂时透露给大家的消息是此人在足球游戏圈里也很有名，而且虽然不是央视CCTV5的节目主持人，但是也经常参与CCTV5足球节目的录制，剩下的消息我希望等到发布的时候再告诉大家。

玉■哈，没关系，看来你们是打算充分调动我们的想像力了……，希望这次的解说能够非常的成功！还有一个让玩家比较感兴趣的问题，那就是录制中文解说的流程是什么样子的呢？

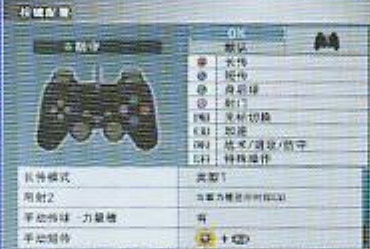
叶■我们首先是从光盘镜像中提取整理出解说语句，然后交给我们的听译人员，听译人员边听边进行记录，完成后再交给王涛，由王涛按照听译的结果配音，生成大段的音频文件，最后把音频文件交给我们，由我们剪辑成一个一个的独立解说文件。

玉■这些工作和解说都是一次成功的？

叶■不是的，因为大家在平时都有工作，所以即使是听译也是断断续续进行，一般是听译有多少，王涛就录制多少，这个过程的工作大概持续了四个多月才最终完成的。

玉■……四个月，这么久，真不容易啊……你们的毅力和对WE的热情真的让人肃然起敬，那么WE9汉化版其它方面的工作还算顺利吧？

叶■其实球衣的破解是一个首要问题，球员资料控件编辑工具的不完善是也比较困扰我们，而其他方面的进展还算顺利。另外，没有太多时间去享受WE9游戏也是我们的痛苦之一（笑）


↑尽管国足曾经让我国球迷们无数次黯然神伤，但失望过后我们仍不会放弃。


→这次即将由完全实况发布的汉化版画面质量最高，比之前我们看到的那张D商自己汉化的强太多了。

↑大家熟悉的菜单画面和设定画面，全中文的界面看起来亲切许多。

玉■因为你们出品的中文解说版的WE8LE已经达到了一个新的高度，所以玩家对你们的WE9的汉化补丁期待度非常高，对此你们觉得在这种压力之下，有没有信心把WE9的汉化工作更进一个档次呢？

叶■当然有信心，因为我们对于汉化WE的工作已经非常有经验了，而且各方面的人员协调已经磨合得非常熟练了，所以以前的成绩对我们来说可以说是更大的动力而不是压力，我们会让各位朋友看到我们的最强作品！

进行的就是规则的修改和完善，联赛制度的不断完善才能给选手们更好的竞技空间。虽然自2003年之后我们并没有再举办过什么大型的赛事，不过小型的交流赛事还是不断的，只要大家留心观察我们的网站北京联赛专区，就会发现每隔一段时间都会有小型交流赛事。


↑足球顽强拼搏和永不言败的精神就是我们喜爱它的原因。

玉：目前有继续举办大型赛事的计划吗？

叶：呵呵，在2003年我们办的第一届比赛总共投资了3000元，加上玩家的报名费，资金也就5000元左右，这些资金包括了硬件费用，场地费用以及选手奖金……当时电视机是从我们俱乐部拉来的，用的都是自己家的，其他设备比如投影机什么的也是我借的，地方租的是王府井银街里大华影院里的一个电影酒吧，那次的一等奖奖金是1000元。

紧接着2003年中的全国大赛，由于是和碟中碟合作，所以奖金一下子猛增到了10000元RMB，因而接下来的商业赛事，包括04年的北通全国大赛和05年巅峰的电子足球职业选手全国选拔赛总决赛奖金都是提升到了10000元。除了第一届比赛是我们亲自主办外，北通那次是属于协办，并作为大赛的官方论坛发布消息和赛况交流，巅峰的比赛则是属于官方网站。

所以目前的赛事奖金已经提升到了一个很高的价位，选手们的胃口也被吊得比较高，单单靠我们自己出资办比赛的话目前已经是比较困难的了，更实际的现状就是和其他有实力的组织或公司来合作办比赛……所以我们最近还没有举办大型赛事的计划。

玉：确实比较可惜，希望可以再次听到你们举办大型赛事的消息！除了这些赛事之外让你们的知名度大幅提升的应该就算是你们旗下的WECG小组出品的这一系列《实况》汉化版补丁了吧？

叶：是的，WECG是大家认识我们的另一个窗口，因为国内大部分玩家平常喜欢玩的WE都是日版的，但真正懂得日文的玩家却不多，所以很多玩家也是搞不清游戏里的各个选项意思和真正含义，比如ML模式，本来很有意思的一个模式，看不懂

文字的话难免会有些扫兴，WECG的出现给了玩家一个惊喜，全中文的界面让大家也可以轻轻松松地玩WE了。

汉化游戏的幕后英雄们

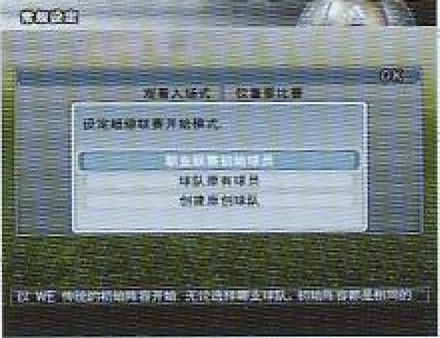
关于完全实况WECN制作组

玉：能详细介绍一下WECG人员构成吗?

叶：WECG小组全称是：Winning Eleven Chinese Group，由几位喜爱实况足球的DIYer组合而成的。我们的小组由汉化、美工、数据、音乐、解说几部分构成。目前，汉化工作由JAMESXU和999999负责，数据收集与处理由Louis1和fsnkc担纲，美工（球衣与界面制作）由SUNJUN和starlau负责，背景音乐由Louis1兼职，解说当然还是我们的特邀嘉宾王涛来担任。

玉：那也就是说WECG本身就是为WE中文化而生的?

叶：对，WECG到现在为止做的都是WE的汉化，当然不是说我们没有能力去做其它游戏的汉化，只是精力实在有限，而且汉化需要很多优秀的日语翻译，在这方面我们多少还有些资源不足，前一段时间的EWET（实况足球战略版）汉化计划进行了一半，也是因为日语汉化人员不足而被迫停止了。



↑为了使汉化后的界面看起来更加舒服，汉化小组这次在中文字体的选择上也花费了相当一番功夫。

玉：EWET没能推出真的是非常的遗憾，不过看样子你们好像对这份工作都非常地努力而且执着，是什么使得来自五湖四海的小组成员聚集在一起的?是因为纯粹的兴趣吗?除此之外还有其它什么原因吗?

叶：呵呵，这个原因其实非常简单，那就是对足球的狂热、对WE的喜爱让我们走在了一起。因为喜爱足球，所以也希望在《实况》中找到真实足球的感觉……我想这也是大多数喜爱WE的玩家的想法吧!小组成员出于兴趣，聚在一起，大家唯一的想法就是：做出全国最好的完全中文化《实况足球》补丁!也正如你所说，大家来自五湖四海、不同地域，但是足球让我们走在了一起，WE让我们走在了一起，除此之外没有别的什么原因了。

玉：这么说大家都是为了一个目的而工作的，但是我个人认为你们的成员应该都是个性非常强的人吧，那么工作上是否会发生一些分歧?出现这种问题的一般如何解决?

叶：确实，小组的每一个人在某一方面都有独到的DIY技能，在工作中有时候发生分歧这是肯定会的，在技术上出现争议那是很平常的事儿。但是，作为一个DIYer，肯定是学无止境，错了就是错了，改了就行了，谁也不会去钻牛角尖。只有虚心学习，才能提高自己嘛。当然大家的目的都是为了把WE的汉化工作做到最好。

玉：打个比方，小组一个成员出现工作上的缓慢或失误影响了整体的进度，你们有什么样的补救措施呢?

叶：的确，WE的DIY工具，都是大家的业余爱好，平时大家也都有各自的工作和家庭，不可能把全部时间花在DIY上。但是，我们会尽可能地利用一切业余时间来进行补丁的制作和汉化工作。我们会尽一切可能加快我们的工作进度!

玉：小组是否人员流动性很大?这样的话如何保持你们的制作水准?

叶：WECG小组从WE7中文版开始，已经过了WE7I、WE8和WE8LE，和现在的WE9汉化工作中，每一款中文版补丁的问世，都有许多的WECG成员为之不懈努力过。WE7的时候，那时刚刚兴起中文版制作，由可可磊、ALEX0415、christian、jamesxu以及SUNJUN组成最初的WECG，制作出了第一款PS2中文游戏到WE7(也是第一款非官方的PS2中文游戏）；WE7I时期，可可磊、SUNJUN、999999、christian和fsnkc开始了中文版的制作，但是由于当时的技术实力有限，这个版本做得不太成功，直到WE8……WE8的制作是由SUNJUN、999999、fsnkc3个人来完成的，很辛苦。但是，我们做出来了，而且在玩家中也得到了好评；后来到了WE8LE时代，新增加了两个小组成员Louis1和we77，并且请到了CCTV的足球评论员（兼实况FANS）王涛为我们制作实况解说，全中文界面加全中文专业解说也让WE8LE中文版到达了一个新的高度……技术是在不断探索中进步的，有的人离开了，但我们永远会记得他们。留下来的，也一定会把更完美的作品奉献给广大玩家!

玉：目前小组成员的时间如何分配?大概每天会进行工作几小时?

叶：由于白天大家各有各的工作，所以一般是晚上才有空进行修改及汉化的工作，基本上每天都会进行一些，所以每天睡觉都比较晚。说实话，在补丁制作过程中能够抽出来真正体会游戏的时间几乎为零，ML制霸之梦对我们来说更是“遥不可及”的。

玉：我们知道你们除在制作PS2版本的补丁还在制作PC版上的WE8的相关补丁，目前两者的制作和人员分工上会有冲突么?WECG在开始PS2版本WE9补丁之后，关于WE8系列的补丁将不会再进行制作了吧?

叶：是的，我们还有面向PC平台的WECN制作小组，两个小组没有冲突，不仅如此，相互之间的



↑中文版中所有登场球员均采用中文实名显示，译名也是使用的目前我国足球界约定俗成的那些。

合作关系又很密切，WECN小组的负责人lorl8421曾帮助WECG研究WE8LE的字库破解以及提供修改等帮助，而WECN的mephisto会帮WECG写一些实用的小工具，Paul8111s提供一些图形修改方面的帮助等等，这些使得我们的两个小组的合作关系更为密切。PS2版本的WE9发布后，由于PC平台的PES5还不会立即发售，所以WECN的计划中还有一款WECN3.0的作品，作为PC版WE8I系列的终结作品，这款作品将会出现王涛+女声副解说的特殊组合，可以说是很有新意的尝试性作品。目前小组人员工作都比较繁忙，V3.0计划也还在制作中，希望可以完成此作品后尽快转入到PES5的工作中去。

新的WE给我们带来新的玩法

WECN成名之作

玉：小组的成员目前都在玩WE9了吧，觉得这一作和前几作有什么不同么？

叶：相信每一个玩家在刚上手WE9后，都会有这样一个感受：进球太难。由于直塞球和带球队员的敏捷性大幅度削弱，同时防守的加强尤其是铲球的判定大幅度加强，让以往很多人屡试不爽的依靠优秀前锋个人单干的打法已经失去了意义。那么怎么才能提高进攻效率呢？答案和现实足球是一样的：只有靠中场队员的衔接、过度和调整，才能创造出进攻机会。WE9这个向真实足球靠拢的改动可能让以往那些只注重游戏性而不注重真实性的玩家有些难以适应，但这确实是实况系列的一大进步。严格来说，WE8是典型的“游戏性”游戏，也就是说，攻守不平衡，明显地显现出攻强守弱，让玩家体验游戏快感。但我个人认为实况这样做下去是没有前途的，随着电子竞技理念的普及，WE系列迟早是要发展成一个主流的竞技类游戏，也就是说实况将来的前途要超过现在的主流竞技项目，而如果做不到竞技游戏最基本的攻守平衡原则，这一切都是空谈。

最后，给玩家们提一个小建议：试着把游戏提供的训练模式从头到尾的做一遍，你肯定会有收获。这个部分可以说是开发者的智慧结晶，大部分人忽略了这个部分，但请大家相信我，如果能把这部分所有的内容都出色地完成，你就会发现，脑海中将拥有源源不断的进攻力量，你会真正地体验到实况足球的快感。

目前本作的汉化进度令人满意

关于实况9中文补丁

玉：目前中文化的已经开始着手了吧，大概是什么时候开始动手的呢？我注意到你们好像在《WE9》刚推出没有几天就放出了一些关于这次汉化版的截图，效率果然是非常的高啊……

叶：准确的时间是8月3日早晨。一拿到游戏，还没来得及体现一下，我们就立即开始着手汉化的准备工作，到现在为止，我们的工作进展还算比较顺利！

玉：能说说目前的工作进度吗？我想这也是目前玩家们最关心的……

叶：目前的汉化工作我们已经完成了70%左右，最新球员转会名单基本已经完成了，像球衣、球场广告、新球、球员容貌修正等基本工作也都接近尾声了……球衣导入游戏镜像这项工作我们现在还没有进行。

玉：进度好快啊，竟然已经汉化了70%左右了！再过一段时间玩家们就可以拿到第一版了吧？第一版将会达到一个什么样的程度呢？

叶：我们预计在第一版呈现给大家的是全中文界面，99%以上的翻译。球员名单包含简·英·粤三个版本，这样方便了有着各个偏好的实况迷，转会力争截止到最新的。对于球员数据，很多人都说我们修改了，其实在这方面，WECG一向都是尊重原作的，对于球员数据从来没有作过任何修改，其次就是修正一些球员的容貌，球鞋等细节。

至于推出的日期目前还不好确定，因为我们想做出真实球衣版本，而目前来看，似乎还没有工具可以实现，所以在这方面我们还要等一等，在此之前会继续完善汉化的各个方面。

玉：说到完善汉化的各个方面工作，让我想到另一个玩家们比较关注的问题，那就是在WE9原版中的“NIPPON CHALLENG Go for 2006”模式有非常多的玩家希望把这个要改成中国队……不知道你们目前是否也有这样的想法？

叶：是的，我们是有这样的想法，在我们的计划中，取代这个模式的将是“中国之队一光荣和梦想通向2006之路”，虽然现实中的国家队已经失去了进军2006年德国世界杯的资格，但是在游戏里我们要圆一个梦想，在虚拟的世界里带领国家队去冲击世界足坛最高的荣耀。

玉：果然这个模式要进行修改啊，那么你们打算从何入手呢？比如赛程的安排等等，只是完全取代日本队还是……

叶：对，我们打算用中国队把日本队替换掉，其它一切并不打算进行改变，当然，这个模式里的所有要素都将会是“中国化”的。

玉：那关于国家队大名单打算采用哪个版本？像大帝等球员会出现在国家队的阵容中吗？

叶：我们初步打算V1版本补丁的首发阵容将使用KONAMI的原始名单阵容，大帝作为我国足球的标志性人物，我们肯定会保留的……替补阵容将会加入一些最近表现出色的国青小将，至于采用哪些球员目前我们还在商量中，还不能最后确定。

请所有喜爱实况的朋友耐心等待本作

结束部分

玉：我会注意到，你们在一个阶段的工作完成后都会在网上放出一些截图，这是用来听取玩家的意见的吗？在制作的过程中还会因为玩家的意见再对现有的成果进行修改吧？

叶：嗯，是的，我们一般是通过在论坛上发布预览或投票来观察玩家们的反映的，对于玩家们的的建议，我们会给予充分的重视，说句俗气一点而又发自内心的话，玩家们的真知灼见正是我们能够把中文版实况补丁不断完善的催化剂，如果在某些部分得到的争议比较大的话我们就会考虑进行重新制作的。

玉：目前好像在市面上已经出现了一种WE9的中文版本，和你们有什么关系吗？

叶：目前市面上的WE9中文版我们也了解，这个并不是我们所出的版本，应该和之前市面上流通的源氏等中文汉化版一样，是D商做的。这个版本仔细观察不难发现，基本就是WECG的WE8LE补丁基础上的再加工产品，但是由于赶时间上市，加工的非常不尽如人意，并且错误很多。

玉：采访的最后向全国的实况玩家说两句话吧？

叶：最后再次感谢《电软》提供一个平台让我们和全国喜欢实况足球的玩家交流，也希望大家多多支持我们的汉化小组，支持完全实况。另外希望愿意在日语听译上提供帮助的玩家可以联系我，让我们共同来打造属于我们中国玩家的winning eleven！



↑目前这款汉化版的胜利十一人九的进展情况可以说是非常顺利，游戏开发售不到一个月就能够做到这种程度，这也是之上次汉化WE8时得到的宝贵经验所赐，相信不用再等上多久，我们就可以见识到这款优秀的汉化游戏了。



在接触KOFNW之前，我对于本作是怀着有色眼镜去看待的。想象一下当时的心情也十分正常，作为一个刚刚转生的公司，在新的基板上推出的第一款KOF，并且不是系列的正统续作，真是难以让我有好的预测。而当我第一时间在街机上接触到本作后，熟悉的人物与趋于严谨的输入，建立在传统基础上的操作风格，都让我对本作拍手叫好。原来，日本KOF界对本作的评价很高，并选入本年斗剧决赛项目不是没有原因的……如今，所有KOF迷都是幸运的，对于现在PS2版本的完美移植，就更只有全心投入了。

□文/龙马 责编/无无



PS2	本刊译名：格斗之王NEOWAVE			
格斗对战	SNKPLAYMORE	2005.7.22	7140日元	84KB
	DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

格斗天书-2 KOFNEOWAVE研究 第二度冲击

斗剧2005 KOFNEOWAVE的激斗过程中，从64强就显现出了角色泛用性的局势，S级别的角色使用度自不用多说，而在激烈对局中出现的众多A级角色同样让我们眼前一亮，本期天书中，我们着重介绍这些生存在S级闪光角色之下的强者们，并参考本次斗剧的最强操作者们，将角色的最强操作之路铺显。我们相信，王者的逆袭同样会让所有玩家们动容。

SNKPLAYMORE对于KOFNEOWAVE显然是尽心血制作的，在游戏平衡性方面，虽然S级的人物在判定与特定属性方面有着自身的优势，但在作品中出现的众多A级角色有着出众的自身优势，由于角色本身有着少许的缺点，所以出现了优势突出劣势也相对突出的角色特性，但在达人的手下，巧妙地隐蔽了自身缺点的A级角色是绝对有与任何对手对抗的实力的。让我们继续揭开这些强者的面纱，细细揣摩强者们的操作路线吧。

准王道角色分析



控制的极意—BILLY：KOF2002中的王道角色，当时进攻判定的最强持有者。我想当年很多玩家都在03斗剧录像中观看到了大御所手下BILLY的强大实力。而在本作中，由于大回转蹴的判定距离大幅度拉近，且不利时间大大增加，让原本稳坐S级宝座的BILLY滑落到A级阵营中。但强者毕竟是强者，相对于BILLY如此突出的距离把握能力来说，他的进攻能力显然是太强了，通常牵制系角色在近战以及目押连携中有着致命的弊病，但BILLY却仍然在近距离有着强力的判定连携，所具备的综合素质让人侧目。在对局中，通常利用下LP与提空打击（后跳HP与直跳HP等），稳稳牵制住对手的进攻，抓住对手近战的瞬间利用2LK×2→弱 强袭飞翔棍（B发）→（HEAT）→跳C这样的BILLY国民连携让对手欲哭无泪。而虽然大回转蹴的距离判定削弱，但发动速度仍然惊人，在没有气值的时候，利用直接发动或2LK→大回转蹴这样的目押连锁仍然能够固化对手。但应该注意的是，由于没有很强的近距离对空性能，所以在对手强压进攻的时候，只能利用自己的择能力与两个追击棍的当身能力进行防御反击。一个优秀的BILLY使用者，一定是尽量避免对手掌握其有利距离持续压制自己，反而持续控制有利距离为我用，关键时刻近距离控制得手后大回报连携成功地控制路线来进行操作。在本作中的众多强气角色之中，恒定保持在进攻与防守之间的角色实际是非常少有的，而BILLY无愧为控制流的代表人物，能够始终稳定把握局势的超强角色。



强力连携： 版边：HK→强 强袭飞翔棍（HK发）→弱 超火炎旋风棍（LP发）



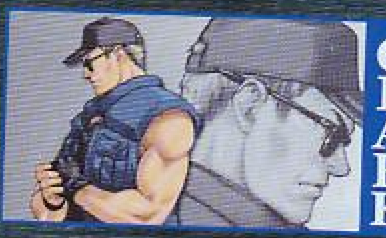
饿狼之牙—TERRY：其实很多的A级角色的角色实力，本应该是S级别的，但由于使用人数量偏少的原因，很不客观的将其排入了A级阵营中。要知道，我们马上介绍的角色，是本次斗剧冠军キャベツ的中坚角色，饿狼传说系列永远的主人公特瑞·博格得。这个角色，就是上述隐蔽型S级角色的代表人物。本作中TERRY拥有着全角色最远的下段HK，并能在发动时挥空抵消3HP或火焰冲击与能量波动，在牵制过程中，有着绝对的先手优势，当对手急于跳跃出不利距离时，却经常被2HK空抵消之后的技巧（3HPOR火焰冲击）所COUNTER。可能所有精于KOFNW的玩家都知道TERRY惊人的牵制实力，但之后要说的，恐怕就是TERRY被很多高手所放弃的原因了：“其近距离目押连携攻击点隐蔽，且攻击力超惊人，但却对操作要求太过苛刻……”对于中距离的抵消牵制与远距离优秀的波动性能来说，TERRY在近距离同样是拥有着强大的实力的，2LK→2LP→3HP→能量喷泉OR火焰冲击与判定强大的近距离HP→3HP→能量喷泉OR火焰冲击这样的恐怖连携一旦形成，便能够瞬间秒伤对手大幅体力。如果能熟练操作，那对于对手的压力不言自明，但对于已经限制简化操作的KOFNW来说，3位置到其他滑动输入的衔接难度是非常大的，需要超长的练习

时间来进行掌握，更重要的是，在对战的过程中，要稳定地确认出来，这个难度，对于操作者的要求是相当高的，但一旦修炼完成，中远距离空抵消加近距离地狱连携的完美进攻网络便能形成。而最后要说的是，对手面对这样的恐怖角色居然在难得获得的压制机会中还不能放肆，因为TERRY还有着发动时无敌判定存在的倒跃踢（下蓄力上LP OR HP）与发动攻击判定速度惊人的灌篮强击，而在强力对手对峙僵持阶段，破防模式下的TERRY利用破防攻击后的直接超杀或236HP→214LP的准确输入连携都可瞬间获得超大回报，可以说，如果将TERRY操作成这个形态，对手想要击败你的手中的TERRY也是可以做到的，但他要付出超过一个角色以上的代价……我越发感觉到キャベツ将TERRY作为队伍中坚的科学性了，稳定与固定的杀伤输出，当然是中坚的最佳人选，将这个隐藏角色的超强潜力发挥到极致吧。



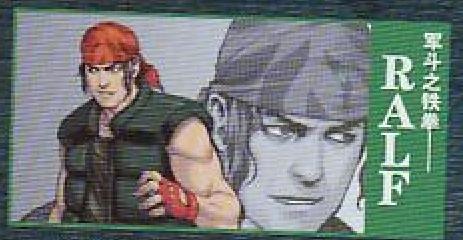
不可撼动的大地之力—大地之七枷社：在KOF98中，大地之七枷社的实力有目共睹，出色的攻击牵制判定与威力强大的背投相配合，给对手以强大的压迫感，加上本身攻击力的强大与背投破防能力的本质，优秀的大地之七枷社操作者能经常的逆转战局。而在本作中，操作方式完全回归98的大地之七枷社，实力已经接近了S级的水平，下段LP×N抵消6LK的图技巧结合站立K的牵制能力让大地之七枷社的近与中距离地面牵制占尽优势，而在任意打击抵消下的214LP的破防能力是让对手时刻警惕的思维先手，不一定发动，却能逼迫对手在特定条件下必须先读后撤或先读小跳跃，这为大地之七枷社的进攻压制提供了太优厚的条件了。而在落后的时刻看准机会双重抵消或对手进攻防御思维建立的关键时刻突然发动，命中后进步HP→6LP→背投或背投超杀，瞬间夺胜利……我们可以观察到这次05斗剧大赛中，大门的使用率是要远远低于大地之七枷社的，笔者分析，出于关键时刻的破防能力，在比赛中这样的情况还是很正常的，不能因为本次日本斗剧大赛决赛圈中的大地之七枷社出场率众多，而大门五郎的出场率为零便认为两者的角色实力有本质的差距，实际上，大门五郎在本作中的角色实力认定是s级别的，在单发判定和攻击力上都非常恐怖，而在韩国，大门作为韩国摔投系的主要人物使用率居然完全与日本大地之七枷社的使用率相反……我想也是出于风格的不同吧，日本有背投之神美誉的大御所先生手下的大地之七枷社，已经使用得稳定性与压制力双重标准兼顾，很多操作手法与先读结合，大程度地提升了这个角色的相对实力，喜爱大地之七枷社的朋友一定要找来学习观看。

大地之七枷社国民连携：HP OR HK→6LP→背投或背投超杀



军斗力量爆发者—CLARK：作为老牌摔投强力角色，CLARK在打击与背投中似乎给大家一种最平衡的安定感而存在着，CLARK的打击对手起身多择是一直贯彻的王道用法，每一个被CLARK放倒的对手都心凉半截，因为面临尴尬的起身多择一旦出错就又是要面临大幅度失血+再次面临地狱多择的极度被动之中。而本作中，很多牵制系的角色能力相当突出，面对水平很高的控制系高手，牵制打击能力并不是很强的CLARK能踏入自己的有效距离的机会相对很少，此人仍能进入超强力角色之林是有一个先决条件的，那就是，要选用破防模式……破防模式下的CLARK除了在基础操作上与之前完全相同外，多了一把逆转之剑，那就是破防攻击对手反弹接凝固汽油弹并最后压制，在操作这个技巧之前，高手操作手法通常先开动HEAT之后瞬间发动破防攻击，以获得大幅提升之后连携凝固汽油弹的威力，就算之前不发动HEAT，玩家朋友们也可以试验一下一共三段连携最后的威力，我想试验之后都会深刻感受到CLARK的威力之恐怖。CLARK本身不俗的空中缠斗能力，与近身多择的先读攻击相配合，再在双方僵持甚至防御反击中熟练掌握刚才介绍的逆转连携，CLARK的爆发力完美地体现了出来，但要说明的是，就算有着这么出色的爆发能力，面对蔡宝建，金家藩等牵制一线角色时，CLARK仍然在牵制中明显处于下风，一定要耐心等待近身的机会，不断调整自己的作战位置，在防御反击与制动中获得一次击倒的机会，之后的择打与破防判断准确的话，你一定会笑到最后的，一个充分体现操作者内在根性与智慧的强大人物，雄性魅力满点！！

CLARK近距离国民连携：HP→6LK→骑马摔→随意选择后续击打



军斗之铁拳—RALF：刚刚说完CLARK，RALF就不能不说了，虽然同样具备摔投，但RALF的重点与CLARK完全不同，重点在于发挥RALF强大的单发打击判定与跳跃HP的下压判定，可以说，RALF的其他技巧与战术安排完全是建立在上述主线之上的，这里特别要说的是，在打击与背投的择攻击中，要配合站立击倒攻击（HP+HK），因为首先判定范围很大，很容易COUNTER对手，其次，对手防御之后己方有利，我想这是很多朋友没有想到的吧，之后在站立HK或HP或2HP中持续压制，得手后，下次必然提供了自己跳跃择背投择或再次打击压制的基础。综合评价一下RALF这个角色其实是很难以评价的，因为在操作者强大的判断能力支持下，这个角色提供了操作者一个非常广阔的运行空间，就如同很多达人所说，格斗角色有着总体的分化，王道角色给玩家的发挥余地通常是有限的，但能力在后的角色却往往给予玩家充分的发挥余地，我们又要提及日本的KOF达人大御所先生，在NW中，大御所已经放弃使用CLARK而大多运用RALF，在对局中人间能力的爆发随处可见，对于自己人间能力有充分自信的天才们，将RALF作为自己的主力去夺取胜利吧。

RALF国民连携：下LP x N→强格兰特攻击HP OR 2HP→超级机炮拳



空手之青龙—ROBERT：如果不是本次斗剧的演出阵营中有ROBERT的身影，我怕是如何也不会知道这个角色的实力竟然是这样的强劲。首先，作为基础打击判定，跳跃HP的对下压制性能与跳跃击倒攻击的空中对抗性能都非常优秀，地面战中的下段目押6LP抵消，包括下段轻目押6LP抵消与下段HK6LP抵消，对于对手的强制两择是非常有压制效果的，而且，由于下段启动，之后是否继续下段抵消还是直接发动6LP的中段攻击，选择都取决于操作人的先读意识，而就算对手防御，也没有多少不利，可以继续固化对手，由于6LP与站立HK的出色性能，让ROBERT可以在中距离地面战中进退自如，破防能力尤为突出，更加恐怖的是，已经具备非常强牵制能力的ROBERT，在近距离主力破防攻击极限流连舞脚之后，可以进行6LK→背牙龙OR重龙牙的恐怖连携，这个连携的存在让角色实力上升了一个层次。

编者后语 虽然由于版面所限还有如金勋，KULA，ANDY这样的强力角色未有介绍，但龙马相信各位格斗爱好者一定会将适合自己的强力角色找到并愉快修行的。而在本次格斗天书对KOFNW的两期深度研究之后，我对SNKPLAYMORE有了深挚的敬意，一个很难在系统上有所突破的系列在新的机板上的首部作品能有这样的素质，让我们对SNK这个老牌格斗厂商的深厚功力有了更深刻的认识。而我们回想本年度斗剧决赛两位顶尖达人的激烈对抗，使用金家藩，TERRY，柴舟的キャベツ与使用ROBERT，TAKUMA，柴舟的ウー为我们奉献了一场如此精彩的演出，双方将角色的特质都发挥到了极致，在最后的大将战中，柴舟的同士对决直到双方的最后一丝体力才由キャベツ勇敢发动低空强袭跳跃HK打破了同样勇敢前冲投择的ウー，这样的名局在本年所有斗剧项目的决赛中都是最为精彩的，它证明了本作的价值与玩家赋予KOF的再创造，给予了一款经典格斗重生进化的理由。我们等待着KOFXI降临的同时，希望所有热爱KOF的格斗爱好者都能投身到最新的名作中来，为以后的世界竞技接轨付出我们应该付出的汗水。







上期又是三页，我已经看见有人急了——叶子你想死了是吧？别呀，我怎么可能弃家于不顾，来这次就让你爽。不过这还不算完，家永远没有完成形，欢迎大家随时来添砖加瓦，我们一起。

□主持/雅夜

闯关族的家

第一百六十六回

“我属鸡，同学属猴，风林应该属鱼，如不相信，把‘玉树临风’倒着读50遍。”

——河南郑州 王午豪



四川大竹 何红霞 我是个多愁善感的人，最近看见叶子在家中的形象，那眼泪珠子就啪啦啪啦地往下掉，我知道您肯定一般用左手写字，而且最近您工作十分繁忙，以至于左手已长时间不能恢复正常形态了。不信您看看17期105和106页中您的形象的左手，尤其是105页那穿裙子的形象，本来挺好的，结果那左爪……唉，工作虽然重要，但您也要爱惜身体啊，年轻人！

嗯，关于我的左爪过于尖锐的情况，实际上早有很多读者来信或者在网上反映了。看到大家如此关心我在生长发育过程中出现的畸形问题，小叶备感欣慰。其实上帝教导我们说，凡事要往好处看——左爪尖了我还有右手，就算都成爪子了还有两只脚呢，再不行还有脑袋……

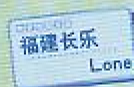
其实对于我爪子的尖锐程度，最操心的应该是木头，这直接关系到他的人身安全，现在他是我磨爪子的最佳对象。

湖北宜都 黄坤 前几天打雷，把家里的电脑、ADSL、HUB什么的都给烧坏了……最令人痛心的是，因为我的XBOX通过网线跟HUB连着，结果也挂掉了，检讨自己的RP中……真是福无双至，祸不单行。强烈建议各位玩家以后在打雷时要记得关掉电器，另外即使电源关掉了，最好也要把网线、电源线什么的都拔下来，不要像我一样倒霉。

遇到倒霉事，就当泄泄火；有不顺的时候，就肯定也有得意的日子。记得看过一位网友自述的无奈“趣事”——由于电压突然升高，他家所有插在插座上的电器都烧了，连配备在马桶上的智能卫浴设备也未能幸免，简单来说就是“连马桶都烧了”……

辽宁沈阳 Ninth.J.King 请问木木，最近网站上传出PS2会降价至100美元以下，这是真的吗？

很有可能哦，为了抗击XB360的发售，年底PS2的大幅降价是很强力的一招。具体到我们国内来说，到那时PS2应该会掉到1000元以下。叶子本来是想再买一台70000型的，但被朋友一劝，决定再忍上几个月。



福建长乐 Lone 叶子好，PS2用来看DVD是不是很损光头啊（是正版哦），我上次PS2的光头报销了，BOSS说是看DVD导致的，是不是啊？

这么说吧，D版的游戏光盘质量能好到哪里去吗？再考虑到使用时间，你觉得哪个更毁光头？其实都一样，如果都是正版，基本就是自然损耗；如果是D版的话，无论什么都会影响光头的正常寿命。

我秀流 Show yourself

Show yourself，随时、随地、随意，我画得可能还不够好，那又怎么样？用了心就是王道，家给你这个机会，叶子不会乱捡生意，画廊没有选用的作品我才会拿到家里来。



←广西 榕水
神情很好玩，内容也很有意思，但可惜是线稿，不够清晰哦。



←北京 双御前
这个白一很秀气，但男人味应该再重一些，要不你就彻底把他画成女人。

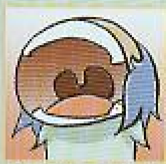


↑上海 董婧宸
其实眼睛那个地方挺动人的，算扬也是一种美，at least I like。

闯关族的家

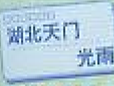
湖北武汉 唯夜饭

电软的赠品要改善哦,送海报吧,最近可有不少好游戏呢！至于你的卡通造型海报和真人照我也期待着。哈时我中奖了,你也给我个你咬馈了的杯子,或者本子啊、笔啊、娃娃啊什么的（你都咬些什么啊）。



我啥时候说过会送真人照片了？这个你可别期待，我是零fan，你想一个零fan会喜欢被拍照片吗？我一被拍，魂就没了，下期就只剩一只臭皮囊跟大家说话了，阿弥陀佛，主与我同在……

早在去年，被我咬过的杯子就已经送出去了。现在我没两样东西：一个是食物，这个谁要是想要除非把我打吐了，不过估计那也没人要了；另外一样就是木头，这个编辑部的宝贝跟叶子不能赠送。



叶子姐坏呀（就是不说“好呀”，哼）。最轻松愉快的事莫过于在炎炎的夏日夜晚趴在床边吹着凉爽的风看电软了，特别是“家”，顺便给家写信。这不是第一次了，可一次也没登上，不会是嫌我的字太丑看不明白吧？

我们这儿好热（叶子姐也一定很热吧，我吹吹）。唉，高三了，还不到一年就要转那个什么什么折了，有点怕怕的。如果考不上理想的大学不知道去干什么，想去编辑部！要么？

现在很晚了,叶子姐睡了吗？会不会在做梦呢？

嗯，我睡了，谢谢观赏，晚安。

我睡的时候一般不会做梦，但会梦游。梦游的时候会看看信啊，写写回复什么的。很神奇吧？你还别不信，这人要没点儿绝活儿什么的还怎么在编辑部混啊。论吃，我比不上北斗；论玩，我不是行菜的对手；论相貌，我不及月亮；论体重，木头一个顶我仨……要不是有梦游看信的功夫，叶子早就当大众脸NPC去了。

所以说,想进编辑部，就要有真本事，说白了就是特长。原则上我们是不问学历的,这社会看的是能力,能力够强，就不会被生活路上的BOSS难倒。

你说我坏，我也把你的信给登上了，我发现自己越来越伟大了，伟大到了恬不知耻的地步。

OK，梦游完毕，我接着去睡了。



清凉入秋 编辑水果版

秋天来了,一年就这么一次,热了仨月，可赶上这拨了。大热天闹得人直上火，发烧热伤风外带偶尔的鼻子流血。不爽!我们对着镜子里的自己嚎叫,一脸打游戏十关的郁闷。

那就来点儿清爽的，众编辑大变身，给你秋的快乐。

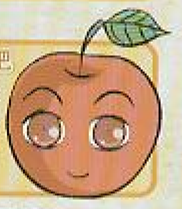


对崇拜你的读者说点儿什么吧

某人说我是凤梨，我就得一直当菠萝，谢谢诸位对我的怀念，但我要说，这绝对是拍戏、拍戏！

对仰慕你的读者说点儿什么吧

其实我对海鲜过敏，虽然我知道秋天吃那个很补，但下次再有带着海鲜味的电话打过来我一律不理！



对支持你的读者说点儿什么吧

指头不见拳头见的，我很高兴大家体贴我的经济状况，但愿下次不要再寄钱啦！



对欣赏你的读者说点儿什么吧

我的脑袋画在了什么东西上拜托提醒一下先。作为一个赛车游戏fan我必须强调：要骑自行车啊？！

对喜欢你的读者说点儿什么吧

看来我们的画师画我是越来越得心应手了,虽然我脸皴粗糙、人品好，但我是不会去拿加超级白声的！



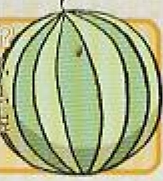
对关心你的读者说点儿什么吧

谢谢大家，不过我春天并不喜欢穿棉袄，实际上我是很前卫的，羽绒服比较能体现我的性格。



对在意你的读者说点儿什么吧

在意我什么？你觉得就凭这个样子诸位能认出我来吗？事实上我俨然变成了一个搞笑角色。



对……你可以先告诉我你是谁吗？

画师抱怨，忘了画脸了，大家就当这是后脑勺吧，顺便猜猜我是谁。先说明，我不叫西瓜。

“离开游戏，就像鱼离开水。”

——广西百色 STAR

贵州威宁 李源

废话不多说了，谈点儿正事。最近看了Bar里的文章，觉得都有一种感觉：忧伤。不知怎么的，大家都叙说着自己身边的人和事，然后基本都是从小到大，从有到无，长到了现在，经历了物是人非的一切，似乎没有不忧伤的理由；但若要强加在游戏上，就显得有些悲哀了。我自己是个无机一族，平日里就只靠模拟器度日，不仅是没钱没时间，更重要的，是缺少一份心境，一份可以快乐游戏的心境。

说得好，说得妙，呱呱叫，别别跳（语出《鹿鼎记》）。叶子其实早就有类似的话想说了，谢谢李源同学替我说出来，我欠你一份素炒饼。

Bar里的选文风格，肯定会受到一些我自身的影响，对于我自己的问题，叶子自会检讨。不过同时我也想对广大踊跃投稿的同学说一声，咱别都在那儿搞回忆成吧？咱都还年轻，回忆录什么的等出了名头了吧、功成名就之时再写也不迟。现在太多东西都像是从记忆的湖水里捞出来的，一拧掉出的都是老东西，彼此还都很像，其实我也很困扰啊。

我们要主动创造眼前的幸福，回忆中的快乐代替不了真实。

广西桂林 龙敏博

叶子小时候做过透析？是肾的关系？哎，我那可怜的小表妹，被检查出有一个肾先天性发育不良……人啊，为什么不能一生平安？



耶？我活得这么水灵转眼就被说到病人膏肓了……我那是透视啦，透视！胃病而已。要是从小就要靠透析来维持肾功能的话，现在还能看见我，一般来说,那应该真是见鬼了。

人只靠一个肾也是可以正常生活的，所以你的小表妹遭遇的并不是会影响一生的不幸，要坚强。一生平安是所有人的愿望，但一路上难免会遭遇失望，我们要做的是不能绝望。

我想，I think...

我想看到海报赠品！
我想看到3页的“电软剧场”！
我想看到加量不加价的电软！
我想看到更多的幽默广告！
我想看到各位编辑的身影！
我想看到报纸合入正刊的杂志！
我想看到有关动漫的报道！
我想看到电软的销量过百万的消息！

——湖北武汉 韩帅

www.fhn.net

浙江杭州 倪郑晓
本来我想装酷，学大禹来个"三过家门而不入"，可现在我忍不住了，悄悄地从门缝里看家。家真是变了，变得大了，装饰也精美了。嗯，祝家以后越办越好，这样我们这些"泼水"的也放心些。

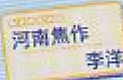
辽宁沈阳 杨淼
一日，我到一家游戏店中，两位警察叔叔正在那里闲扯。一位道："哎呀呀，现在网上说PSP老强了，无所不能啊。"另一位（伍叔）："呵，你让它给我下个蛋来试试。"

浙江 六月
如果可以遗忘，我想忘掉所有记忆，在空白的思想中重新画出自己的人生！大学考上了但由于某种原因放弃了去读。在此和未能读上大学的同学们共勉，我们放弃了那条最平坦的路，但相信我们能用自己的双手去创造自己的另一片天空！

福建厦门 陈泽清
将网家中的插图搜集编成小册子赠送给网友族人，一年一册如何?再送张签名照，最好是和那个什么木木的合影拜託！

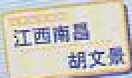
广西龙州 李勇
我是个出社会有5年的青年，最近打工回家突然发现，我从98年到2004年的电软都被老妈拿去当废旧品给变卖了。现在心情极度不爽，建议各位读者朋友要好好地收藏电软，不要像我的遭遇一样被家里人把杂志给扔了或当废物回收了。

辽宁鞍山 苗齐
谨代表国家卫生部防疫部门发出警告：家长唯夜患有严重的红眼病，并且长期不愈。希望家里各位成员注意用眼卫生，不要与小夜共用一条毛巾，同用一支牙刷，同看一本电软……



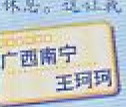
河南焦作 李洋
PS2、XB像夜空繁星，遥不可及。PSP、NDS如天上飞鸟，触手不及。GBASP似珠穆朗玛，尚需攀登。

湖北武汉 红猪
是我老得太快，还是时间太少？游戏实在太多，玩过记得太少。



江西南昌 胡文景
玩了十五年电玩，买了十年电软，今后两者还将继续。

北京 小米兰
在家里看到小叶子欺负木木我心里真是羡慕啊，望叶子更加努力，把家整得更大、更好（想到更多方法来欺负木木）！



广西南宁 王珂珂
我的第一个家在重庆，第二个家则是电软，第三个家在部队。现在的我在第三个家里紧张地生活，每当我累的时候，马上跑回第二个家里休息。这让我感觉好舒适，好快乐！
如果"家"是一颗宝石，而镶嵌进去的是更多玩家的心声，那它将更加光彩夺目！



我秀流 Show yourself



←辽宁新民 甄大为
哇哩，这回得……是我吗？四肢很粗壮吗，一看就是干活儿的好材料，再说一次，我喜欢的是猫。



↑河北石家庄 张永辉
脸太长啦，而且最关键的，你把她的年纪画大了，女人可就怕这个……

↓广西合浦 张波
虽然细节比例等还需加强，但还是比较有味道的，加油的说。





←北京 刘子源
选入网家的画，日后会考虑赠送素奶饼或包子一份，拉面免谈，那个不好送。



←陕西 高鹏
神情是很传神的吗，被你这么一画，克里托斯更像一流氓了。

福建平和 张怡斌
最近一直在感叹自己年老体弱了(喂，你今年才17吧！)，这几天玩实况时，老是吃败仗。之前大家也在叹球技每况愈下……同病相怜，同病相怜啊！

诉完了苦，再说些别的。比如家里，虽然"留言板"上写着"游戏感悟、生活、热门话题、天才创意……"但在家里却很少看见写这些内容的人，大多都是拉拉家常、说些客套话、诉诉苦（这不是在说我吗）什么的。家的确是大家交流的地方，但上述内容登多了也不太好吧。

还有，16期有位姐姐COS星彩，还不错，不过如果把战袍改成围裙、盾换作洗衣搓板、钢叉变为晾衣架,COS一个家庭主妇版的星彩,那就更好了!



这个问题从我的风格确立之初，可以说，就是不可避免的了。从一方面看，这算是叶子的成功，实事求是地说，有人因为我、因为家里全新的风格而参与了进来；但从另一方面说，这也正是我的失败，随着这种风格，一部分人的想法和声音会渐渐消失。我不可能照顾到所有的人，但我也不能失去太多的人。叶子渐渐意识到，家里如果全是我主导的东西，不好。那样的话看上去也许很美，听上去也许很舒服，但大家只是在跟着我走而已，一点儿也不自由。而且人力有时而穷，我刚多大，能有多少心得感悟，半个月一期很快就会把叶子掏空了，搞得我也很累。所以现在叶子正在尝试把家变得更丰富多样一点儿，诸多的变化合适与否，还需要慢慢尝试。

山东威海 凤鹏

16期特企"只言片语的精彩"中提到了马里奥大叔的一句台词："Oh! MAMAMIYA："这句话好像是法语："天啊！"的意思，我曾在一个法国片中听到过"妈妈密呀"，当时字幕翻译的就是"天啊"，不过我不敢肯定，因为我忘了是什么片子了，拿不出有力的证据。

贵州贵阳 罗磊

我就在这儿谈谈对16期特别策划"只言片语的精彩"的一些看法吧。说起来这个特策确实不错，通过游戏中的一段经典台词或角色的口头禅让我们来再次回味经典、品位精髓。不过Game 世界地大物博，仅一期六页的内容是远远不够的，希望以后不定期地推出"只言片语的精彩续1、续2……续N"。

P.S.：我个人觉得"……即使要我下地狱，我也要活到这世界的末日，如果这世界还没有到它的尽头，我就用我的双手让它走到尽头！"这段台词真是经典中的经典啊。

Mario大叔可是意大利水管工哦。至于罗磊读者的提议，比较有意义，那以后咱家就把这个东西作为小栏目保持下来吧。下面就是本期推介——

"一阳指！"

From：射雕英雄传　推荐人：木头

在问木头之前，我还真以为他作为一个光环fan和任fan，应该会说出一两句Halo或者任天堂的某个游戏中的台词。但没想到的是，他当时毫不犹豫地单臂向前一指，声情并茂地大喝一声："一阳指！"对，没错，你现在往左看，差不多就是旁边那个神情。

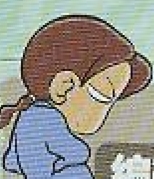
"射雕英雄传"是当初SCE委托香港方面制作的PS游戏，完全中文。作为一款初始版本就是针对中文用户的游戏来说，它的出现在当时带给了玩家太多的期望和幻想——诸如什么"中文游戏时代不远啦"之类的。

当然了，我们华丽地期望，然后也就华丽地摔得一塌糊涂。单就这款游戏的品质来说，实在是对不起当时如此关注它的广大玩家。游戏做得乏味无聊，配音尤其令人不堪忍受——但就是这样，木头说他愣是给打穿了，只是因为它毕竟是个中文游戏。

这句台词连同这个游戏本身其实根本谈不上经典，但它毕竟曾代表了一个梦想。

湖北五峰 西弦

DMC3的过场动画我全部必看，自己听他们的对话并对照下面的字幕看自己听对了多少，结果使自己的听力大增。一次英语考试完毕后，同学都说听力部分太难，因为语速较快；而我却觉得语速一般。看来玩游戏还能提高学习成绩，哈，收获。



编辑部的事故

这个以后也会考虑做成我们家里的小栏目哦，定期向大家"汇报"一下我们家的点点滴滴。

话说主机收集狂木头近日来屡屡抽风般地莫名大叫："我的包裹啊，怎么还不来啊?！"——他就坐在我的对面，唾沫星子横飞的状况令我的立场非常尴尬。

这次木头订购的可是传说中的主机——SNK当年号称与街机有同等表现力、互换机板的NEO·GEO。这机器在当年可是贵到逆天，主要就是因为它的游戏卡带，价格甚至远超现在的主机。当然了，现在它可没这么贵了，否则木头就算把我卖了也买不起。

包裹终于到了，木头欣欣然打了开来，却突然发出一声惨叫！他看见了什么？是里面爬出了小强？还是发现主机变成了一套PlayBoy？——答案就在旁边的图中，请自行寻找。





是机器外壳被压坏啦！这对收集人士来说真是一个沉重的打击，木头当时的神情就好像刚买了一瓶"十三．路易的"，结果发现瓶底儿有个窟窿。





但好在只是外壳的简单破损，主机还是能用的。大家七手八脚把卡带插了上去，重温当年的感受，完全不理一旁的木头受得了受不了。不过这卡带的个头还真大，赶得上多半个电软了，这就给没见过的同学开开眼。

"任我品味游戏的天堂——任天堂。"

——内蒙古赤峰　齐亚轩

北京 黄靖

一看见唯夜，心情就变好，这可不是乱说，尤其是红眼、蓝发、白牙，感觉很可爱。一次玩战国BASARA，究极难度，无论怎么玩都打不过去；在我灰心、准备放弃的时候，打开书看见了唯夜，使我又树立了信心。不知唯夜是不是和平幸福之神，你觉得我说的对吗？呵呵。





看到这番话，估计已经吐倒一片了吧。就我还和平幸福之……神哪？那你看见叶子之后应该去玩恋爱游戏，搞那些打打杀杀的干什么。事实上我是个捣蛋鬼而已。觉得我的形象可爱？那你是被外表迷惑啦，耶和华教导我们说，要透过现象看本质。那些颜色是凑巧配成那个样子的，所以你觉得还不错，但如果是我们的画师当天脑子进水正好画了个白眼、红发、蓝牙呢……

一般来说，看见我就又有了信心，这只能有一个解释——就是我够衰，使大家找到了充分的平衡感。如果叶子的存在价值就在这方面的话，那我会继续努力的！

忍者之画 忍者猪

叶子，我要发个牢骚：最近几期电软的攻略有点不耐看啊。就拿《源氏》来说吧，流程攻略跟研究都有点儿应付的意思，让人看了很不过瘾，心里很不爽。不知道是我的要求变高了，还是什么其它的原因呢？希望叶子能有个答复。

我们的攻略在进步，但确实做得还不够，还没有找到一个最优化、最佳的方式，现在仍然在努力地摸索中。至于源氏，我就不多解释了，这与游戏本身的深度也很有关系，但我相信你绝不是只针对这篇攻略提出质疑，叶子在这里纠缠细节反而是在逃避问题。我只是想说，把近一段时间杂志的攻略对比一下，我们在其内容和质量上确实有用心地调整。但变革是一个过程，请大家多给一些宽容。









山东青岛 江山

呵呵，小夜子啊，你这次写的零的攻略有严重偷懒的嫌疑，你只写了序幕的剧情啊，后面的都没有说呢，这种游戏应该出剧情攻略啊，失败！

批评我做得不够小夜无话可说，但说偷懒可实在是冤枉啊……你看这刚入秋，外面都下雪了耶。

依我当初的设想，是计划写一份剧情与流程并重，互相穿插结合在一起，读起来是一个完整的故事那样的文章。但那样……会很长，两期也是远远不够的。杂志必须要考虑版面占用和时效性的问题，说实话，整期说那么几刻，拖得很久的话，攻略的意义会大打折扣。我写起来都会缺乏动力，大家读起来也容易变得无趣。而且当时游戏新出，很多剧情细节我还不能确定，仓促交待的话岂不是在胡扯了。



现在虽然心里有料，无奈时效有些过了。大家如果真想看的话，叶子以后会考虑认真地写一份文章，放到电击光盘里，不知大家有没有兴趣。

我秀流 Show yourself!

17期我觉得不满意的就是阁家大门口的那幅“夏日清凉海滩遇鲸图”，放在那个位置，使一整页的构图结构彻底失败了。以前的照片挺漂亮的，是宇部很忙没时间照吧，那我寄两张过来。

还有一个想法，大概向叶子提一下。建议阁家和Game Bar合并，家的结构不变，而Game Bar解散，并入阁家。我感觉这样的话，只要发挥得好，或许会有不错的变化。——辽宁凤城 徐晓宇



照片拍得蛮有意境，只可惜扫描难免会影响一些效果。有条件的话，下次可以考虑发数码照片过来哦。那只多罗还是好可爱！

看来各有想法呢，叶子倒是觉得那个长条的栏头图一取消，这开篇第一页的版面安排就可以灵活许多。Anyway，阁家的形式是最自由的，随时都可以尝试变动调整吗，你看今年以来，家里装修整改的次数可不少哦。所以现在的一切，也不是绝对固定的，大家有什么idea，都尽管跟叶子说出来。但——

阁家和Game Bar合并？哼哼，要实现这个，除非从我的尸体上跨过去。Bar是叶子起家的地方，你这不是砸我场子吗。

零～刺青之声～



「声」 歌/天野月子

本想借家里一角做零的剧情连载，但那样未免也会拖得太长，谨此奉上本作歌词，并附以翻译，由于原文省略了很多助词，使得一些地方只得意会，若有不确之处，还请谅解。

たとえば海の底で
あなたが生きてるのなら
わたしは二本の足を切って
魚になろう

深みへ堕ちるほどにあなたが近づくのなら
果てない暗を彷徨う影に
なってもいい

艶やかに漂うわたしの幻影
叶わない現実に溺れていただけ
あなたはいない
わかっている
わかっている

昇る 昇る 太陽が
わたしの場所を浄化する
青く刻む刻印を
温い温い風がさらっていく

たとえばこの言葉が
あなたに届くのならば
わたしの声帯を取り上げて
奪ってもいい

穏やかな傷も消えした現在を
何もかも奪うあなたの温度を
求めていた
求めていた
幻でも

消える 消える ぬくもりが
わたしの場所を連れていく
罰を拭うその腕に
抱かれながら眠りにつきたい

昇る 昇る 太陽が
わたしの場所を浄化する
罰を拭うその腕に
抱かれながら眠りたい

消える 消える ぬくもりが
わたしの場所を連れていく
青く刻む刻印を
温い温い風がさらっていく

蝕んでいく 記憶の破片 わたしを塞ぐピアスが足りない
忘れてしまう ぼやけてしまう あなたの声が雑踏に消える
蝕んでいく 抜け落ちていく わたしを塞ぐピアスが足りない
跡形もなく 忘れてしまう あなたの声が雑踏になる

如果你是
生存在海底的话
那我愿舍去双足
变为鱼去追随

如果越是坠入深渊就越能接近你
那即使成为无尽黑暗中彷徨的影子
我也心甘情愿

我的幻像在艳丽地飘荡
但却是沉溺在无法实现的虚无中
因你不在
我知道的
我知道的……

升起啊，那升起的太阳
净化了我所在的地方
那青色的刻印
被温和的柔风渐渐带走

如果这些话
可以传达给你的话
就算要剥夺我的声带
我也决不可惜

伤口已经不再刺痛的现在
可以将一切都夺走的你的温度
我渴望着
我祈求着
即使是虚幻也好

消失啊，那正在消失的温度
被带到了我的所在之处
但愿那可以拭去罪责的手
可以拥着我让我悄然入梦

升起啊，那升起的太阳
净化了我所在的地方
但愿那可以拭去罪责的手
可以拥着我让我悄然入梦

消失啊，那正在消失的温度
带到了我的所在之处
那青色的刻印
被温和的柔风渐渐带走

记忆的碎片 正被逐渐侵蚀 那堵塞着的耳饰已无法阻挡
渐渐忘却 渐渐模糊 你的声音就这样消失在人群中
侵蚀 逐渐残缺 那原本堵塞着的耳饰已无法阻挡
渐无形迹 就这样忘记 你的声音已淹入人群的熙攘吵杂

与二代一样，这次的游戏主题歌也是由天野月子负责的，即是说她不单是演唱而已，也会负责曲子和歌词的创作哦。游戏制作人会先把一些设定资料和相关信息拿给月子大姐，而她就由此体会揣摩其中的意境。

即将在9月21日发行的天野月子个人专辑“A Moon Child in the Sky”中，也会再次收录这一曲目。

说起这次的专辑名字，其实是相当恶搞的，根本就是“天野月子”的英文“直译”：moon——月亮；child——孩子；in the sky——天空……这就跟我们说“good good study, day day up”(好好学习，天天向上)一个逻辑。

天野月子官方网站 http://www.otokura.com/amano/index.html



□责编/每天上下班步行半小时也不忘随身携带NDS玩大合奏的龙哥

杂谈 Q

1、我现在有《口袋·绿宝石》一盘+GBA+月光宝盒一个，怎么改才能去幻岛？我曾输入《掌机迷》上的密码，但格式不对（我用不了电脑模拟器）。2、NDS出大陆行货《口袋》与《火纹》这种大作最早何时？几率有多少？请龙哥估计一下。

（辽宁沈阳 宇夜）

1、这个不用模拟器恐怕是不行的，因为这些金手指都是需要在模拟器上输入的。建议先想办法在模拟器上使用金手指，然后再把存档烧回烧录卡中；2、您指的是在行货iDS上推出官方中文版的《口袋妖怪》和《火炎纹章》？说实话，龙哥对此并不是很乐观。首先，也是最重要的一点，虽然口袋和火纹会在NDS上推出系列作品是板上钉钉的必然，但就目前的种种迹象来看，新作的发售肯定还得等上相当长的一段时间。这两款游戏中的文字量相当大，汉化起来也需要花费大量的时间，所以我们不能奢望任天堂会同时发售这两款游戏的中文版。其次，根据以往的经验来看，小神游GBA和小神游GBASP在我国推出也已经有相当长一段时间了，迄今为止我们能见到的神游公司发布的官方汉化的GBA游戏不但数量极为有限，而且类型也无一例外的都是文字量很小的动作游戏。龙哥以为，行货主机推出的意义除了正规的销售渠道及完善的售后服务，对我国玩家最重要的应该就是汉化游戏的推出——日语学得再好的中国玩家也不会认为日文会比汉字看着来得亲切，何况我国大部分玩家对日语都是相当的苦手。而要看厂商汉化游戏的诚意，关键就是对这种大文字量游戏的汉化工作了，单从这个角度出发，龙哥认为到目前为止神游在这方面做的确实是相当有限。当然，例如口袋妖怪中那么多妖怪的中文译名该如何统一，与现有的译名发生冲突时如何解决等都是神游在汉化过程中会遇到的问题，但这些都不是无法解决的困难。总之，对于iDS上的口袋或是火纹的官方汉化版，虽然并不能说希望过于渺茫，但实在不容乐观。

硬件 Q

我在一周前购得美版GC一台，改过机（不需引导盘的那种），玩着六天，每天玩1小时，但在第7天时，我的记忆卡读不了档了，生化4总显示CORRUPT DARA（好像是），这是怎么回事？而且手柄有时失灵，有时又正常，右半边的按键完全不能用了，用手轻敲一下就会暂时恢复，怎么回事呀？我的记忆卡是组装的，有影响吗？

（北京怀柔 任鹏）

您这台机子问题比较复杂，而且出毛病的还不止一个地方。先说记忆卡的问题，出现您所说的情况一般有两种可能：一种就是您所说的组装记忆卡的问题，这种情况比较好确认，可能的话您换一款记忆卡试试就能搞清楚了。如果排除掉了前者，那么就很有可能是机器里面记忆卡的那个模块出问题了，这种情况就比较麻烦了，最好到比较有经验的专业维修店去，估计价格便宜不了。另外，关于手柄的，建议换个手柄试试，如果还有问题的话应该就是GC机器本身的事了。说实话，龙哥认为您机子有问题的可能性比较大，不然刚买回来一星期就出这么多毛病的情况实在是太少见了。

杂谈 Q

1、DC版的《火炎纹章776》怎样记录？我每次记录完后，到下次开机再玩时总是发现没有进度，而且记忆卡里也没有《776》的记录。2、光明力量向来是我的最爱，，听说MD版《光明与黑暗 女神遗产》里有不少隐藏的人物和宝物，你知道怎样获得吗？MD版的《光明与黑暗2 古代封印》呢？3、在你们那里，DC的《776》与《梦幻模拟战》的正版与D版各是多少钱？我很想入手这两款游戏，你能帮我弄到手吗？4、用XBOX和PS2玩D版游戏，最长寿命是多少？

（广东珠海 赵子明）

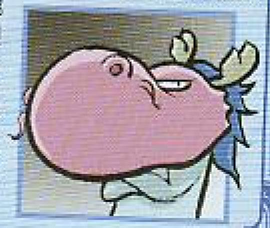
1、这个……恐怕您是有了一个很大很大的误会了。要知道，"火纹"系列可是任天堂旗下的看家之作，而DC却是世嘉开发的游戏主机，怎么可能会真有DC版的火纹776？！"火纹776"是任天堂于1999年9月1日专门为SFC开发的最后一款大作，其剧情部分相当于"圣战的系谱"，在系统方面也有不小改进，再一次证明了火纹系列在战略模拟类游戏中不可动摇的王者地位。真正的火纹您是不可能在DC上玩到的，更甭提买到您所谓的正版DC版火纹776了。您在DC上玩到的火纹，是借助DC的硬件机能、专门的DC用SFC模拟器以及火纹的游戏ROM来实现的；要知道当初我国许多玩家购买DC之后除了DC游戏，就是喜欢购买这些其他主机模拟器的ROM来"温故而知新"了。2、世嘉的光明力量系列确实非常经典，不过毕竟是N年前的老游戏了，年代过于久远，隐藏要素太多，请恕热线版面有限，无法在此列举；3、这个问题刚才就已经说过了，您说的这些游戏都只是借用模拟器运行的ROM而已，并没有真正发售过DC版，所以甭说是正版，连D版，都是没有办法真正入手的了，对此龙哥也没有办法。4、这估计是玩家问的最多同时也是最难以回答的一个问题了，一款主机的使用寿命，与玩家平常的连续使用时间、使用方法、日常保养与维护以及游戏习惯、所处环境等诸多因素有关，根本不是一两句话就能下定义的。龙哥只能这么说，只要大家养成良好的游戏习惯，注意主机的保养与日常维护，且是绝对可以撑到正常主机更替时间段的。

游戏 Q

龙哥，我是机战迷，最近PS2上发售的第三次超级机器人大战阿尔法真是神作！这次写信来主要是想请教龙哥，在第三次阿尔法里面，有没有可能也完全不改造机体和武器拿到所有熟练度呢？因为我现在才打到20来关左右（平常工作太忙，没啥时间玩），坚持到现在都还没有修改机体和武器，熟练度也都拿到了，不过感觉熟练度是越来越难拿了，所以想问一下龙哥有没有这个可能？

（广东鹤山 鼎天使）

仅针对第三次α而言，龙哥认为完全不改造、不养成想要无击坠通关的话并不见得有多难，但完全不进行改造还要拿到全部熟练度的话……基本上是没有这个可能的了。前期还好，熟练度的完成条件都不是很难，但到了游戏后半段、尤其是末期的几个熟练度想要完全不改造就拿到的话，龙哥认为是没有这个可能的。先不说需要7回合内击坠230架以上敌机的那个熟练度，咱们就以拿最后一个熟练度的第59话来分析：5回合内敌全灭！除了几队完全可以忽略不计的兵队之外，敌方那一大摞堆积在眼前的HP超多的宇宙怪兽想要在5回合内全歼就已经够让人无语的了，里面HP最少的都有4万以上，HP多一点的18万、20多万的都有，而且还是量产！记得当初玩这一关龙哥已经差不多把所有超级系机体的武器都改到了最大值，才仅仅在最后关头勉强完成，现在回想起来都还头疼。所以，想要完全不改造拿到这关的熟练度是绝对不可能的，龙哥可以很负责任地向您保证，您的目标可以说是没有希望实现了……



周边

龙哥你好！在上一期热线中看到您说的PSP破解方面日子进展速度挺快的，我正好准备于近期内入手一台PSP，购机方面的东东就不再罗嗦了，看了这么久龙哥主持的热线，受益匪浅，相信我自己还是没问题的，也谢谢龙哥在热线中给大家做的热心指导！我就是希望龙哥能不能再介绍介绍有关PSP破解方面最近的一些新闻和进展？（上海 风云）

PSP破解方面，最近的确好消息不断。相信关心这方面消息的玩家们应该都知道，索尼在前段时间升级了PSP的固件，除了用来增强PSP的一些实用性之外还特别增强了PSP的安全性，意在控制现在日益泛滥的自制软件以及用户通过记忆棒来运行PSP游戏的设计漏洞，并且表示以后的所有PSP游戏都需要强制升级至2.0版的固件才能够正常运行。这条消息肯定会让现在正用记忆棒玩PSP游戏玩得不亦乐乎的玩家和网上的那些自制软件小组头疼不已，因为今年下半年在PSP上将有不少好游戏推出，如果由于这个原因而错过了，那岂不是太可惜呢？不过"道高一尺，魔高一丈"，在索尼采取这个举措之后不久，就先是有外国的破解小组宣称可以把他们制作的程序放到UPDATE文件夹中，以欺骗PSP升级的方式来实现运行自制程序的目的；接着又放出了一个可以跳过UMD固件检测的程序，经测试，该程序在1.5版到1.52版的升级过程中确实可以跳过检测程序，也许意味着以后的2.0版升级检测也能够采取同样的手段跳过去。除了固件升级的应对之外，主要就是现有的各种PSP自制软件的进一步完善和升级。其实这种软件的发展规律大家都明白，最初放出来的版本都只是用来表示自己"能够"的简易版，真正成熟和完善起来其实都还需要玩家们再耐心等上相当一段时间，所以真正心理成熟的玩家应该学会耐心等待。另外，由于现在PSP上的各种模拟器、自制程序以及可以在记忆棒上运行的游戏ISO越来越多，估计许多玩家都被这些繁琐的东东搞得找不着北了，因此最近已经有不少开发组表示正在开发一款整合性的程序将上述东东整合到一起，以方便玩家们操作和使用，的确够体贴。最后，龙哥还是要说一句，上述的软件和玩法毕竟只是"邪道"手法，大家可能的话还是尽量支持正版游戏软件，毕竟多掏点银子买正版游戏也算是对自己喜欢的游戏和厂商的一种尊重吧？



1、我决定攒钱入手一台PSP，但可能没有钱买游戏与电影UMD，买来之后还有"用"吗，能怎么"用"？2、见过一款游戏，不知何名，这是一款PS回合制战略游戏，感觉像是荣誉公司出的高达系列，因为它是3D真实比例，我方单位有机器人、坦克、飞机战舰，移动画面是四方形小格，机器人移动时有沉重的金属声，战场画面很大，问题就这些，希望龙哥能回答出，我特别喜欢PSP更希望龙哥能重点详细回答，拜托了！！

（北京 一个电软的忠实读者）

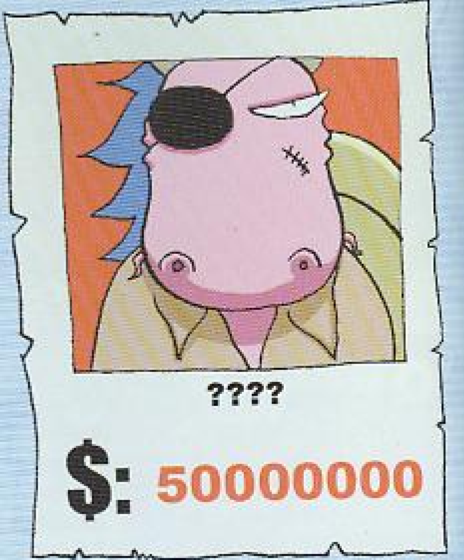
1、没钱买电影UMD倒是无所谓，虽然PSP 16：9的屏幕拿来看电影效果确实不错，不过真想看电影看得舒服估计谁也不会游戏考虑掌机吧？看电影，效果最好的自然是电影院，没钱的话呆自己家里坐在电视或是电脑前看也行，再配上一套合适的音响，效果起码比PSP要强得多。掌机看电影的功能，说实话对龙哥而言，除了好玩和偶尔在路上掏出来看看解解闷，吸引力实在是有限——估计我国有PSP的玩家真正去买电影UMD搁上面看的都是凤毛麟角。不看电影UMD无所谓，不过您买了机子却没钱买游戏，这个就比较让人无语了；虽然龙哥也能理解您是因为经济原因要攒到买一台PSP的钱都不容易，可游戏机毕竟是拿来玩游戏的，玩不了游戏还买它回家作甚？龙哥只能建议您起码再多攒一款游戏的银子，到时候随机一起入手一款自己喜欢又耐玩的游戏，相信应该能"顶"上一段时间的。虽然我们也可以用大容量记忆棒来运行PSP的游戏ISO，但这个手段毕竟不是正途，而且大容量记忆棒价格可绝对不便宜，初期投入过大，很不适合您的实际情况。2、你说的，似乎是SQUARE的"前线任务"系列。



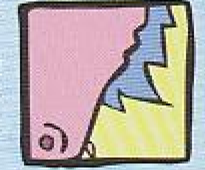


1、我的PS2是39007型的，有没有对应其的硬盘（内置的），多少大洋才可搞定？市面上的EYE TOY对应我的机子吗？2、国内能买到《高达SEED·无尽的明天》吗，正盗版不限，正多少钱？500行吗？3、还有就是关于樱战的问题了，PS2版的《樱花大战3》会推出中文版吗？令我们这些樱战FANS望穿秋水的《樱大战5》何时才会发售啊，SEGA会同时推出中文版吗？4、最后，我还想问一下关于《仙剑大侠传》电视剧的问题，目前国内有没有卖《仙剑》电视剧的光盘的，哪里有卖的。

（韩大林）



1、普通硬盘即可，除了西数的，别的牌子的硬盘都行。PS2的硬盘是可以和PC上的硬盘通用的，所以购买硬盘去电脑城多逛逛就行，至于具体价格，就得看您想要买多大容量的硬盘了。如果您的PS2是改过机的话，则任意版本的EYETOY都可以通吃。如果没有改过，就请购买与自己主机版本相同的EYETOY。2、虽然这款游戏本身算不上什么大作，不过考虑到其动画在我国的超高人气，相信游戏店中还是有可能进货的，只是毕竟是一年前推出的游戏了，现在要找会比较困难，500大洋绝对足够了。3、目前没听说世嘉有推出中文版樱3的消息，至于樱5、最近您没看杂志吗？攻略都早就刊登过了，中文



NDS终究难逃我国J商翻新魔爪

1、NDS是否是有一部分在中国生产制造的，然后运往日本售卖呢？2、NDS现在有翻新机吗？3、龙哥你能推荐几款耐磨度高不易划伤的NDS屏幕保护吗？我那款AORJ出的保护贴刚刚买回来，用笔划了几下就花了，希望龙哥你能推荐几款最好的，谢谢！

（广东广州 刘俊东）



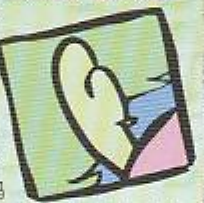
↑虽然日本原装的NDS屏幕保护膜价格比较贵，但是质量都是可以信赖的。

1、何止是一部分，毫不夸张地说现在日美两地的NDS都是"MADE IN CHINA"，而且这也不是什么新鲜事了，其实大部分的游戏主机都是在中国生产制造的——没办法，谁叫咱这边劳动力价格便宜呢？不过龙哥要纠正不少玩家心中的错误想法，那就是决不存在某些人所谓的"MADE IN CHINA"的质量明显不如"MADE IN 外国"的情况！2、有，而且现在市面上的NDS翻新现象并不稀少。目前就龙哥所知道的翻新方法主要有两种，一是有坏点的屏幕，另外一个就是NDS的电池翻新问题。大家在购买NDS时一定要多试玩一会，仔细观察屏幕看有没有色彩极暗极亮或者发色明显与其余区域不同的，那就是坏点。至于翻新电池的鉴别，就没什么好办法了，除非BOSS同意玩家拆开来检查；翻新电池的来源有两种，一是SP上的电池，一是旧的NDS电池，前者好认，如果是后者的话就没办法了，只能看JS的人品了。总之希望大家在购机时一定要尽可能地仔细检查，防止购买到翻新NDS。3、龙哥给您推荐两款日本原装的NDS屏幕保护膜，一是"スクリーンガードDS"，超薄而且透明度很高，价格在50元左右；另外一款是"液晶ガードDS＋タッチスクリーンガードDS"套装，换算成人民币大概是65左右，虽然价格贵点，不过对保护视力比较有好处。您可以从上面两款中自行选择，在我国一般的游戏店中应该都有货；另，NDS的屏幕保护膜我国D商们也有自行制造，价格一般在原装的30-40%左右，龙哥建议还是尽量购买原装保护膜。

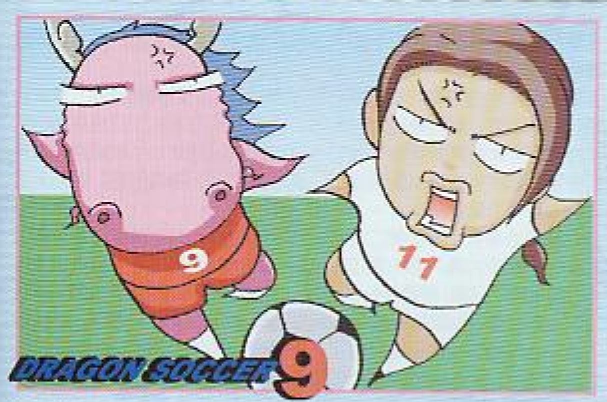
新一代游戏机专用高画质输出接口

●这次写信给龙哥主要是想请教一下什么是HDMI接口？因为之前在看杂志上的E3展报道中介绍XBOX360和PS3这些新主机时，在说到它们对应的接口除了大家都知道的色差、分量和D端子外，好像还有提及微软和索尼为了进一步提高新主机的画面输出结果，将会对应HDMI接口？请问龙哥这个HDMI接口到底是什么东东，真有这么强么？

（江苏南京 圆桌武士）



HDMI接口全称是"High Definition Multimedia Interface"，是高清晰度多媒体接口的意思。这种接口将广泛应用于DVD播放机、有线电视/卫星电视机顶盒、HDTV等设备上，可有效提高数字图像的质量，不再需要进行模数转换。尤其是在HDTV产品中，会经常用到HDMI接口，这还和HDCP（高宽带数字内容保护）有关，HDMI接口支持HDCP，以后随着越来越多的内容受到版权保护，让这些设备符合HDCP标准将越来越重要；而HDMI连接器除了包括有控制信号之外，还包含了高品质的数字音频能力。HDMI一条线就能支援数码视频和数码音频的输出，以无压缩技术传送全数码信号，最高传输速度是3.95Gbps，并支持八声道96kHz或单声道的192kHz数码音频传送，但只用一条HDMI线接驳，免除数码音频接线，接驳线的长度限制比DVI少，一般就算走20几米也不会影响画质，可说是兼容优质的声画表现。此外在复杂的画面中，HDMI优势较为明显，色彩的层次更加趋于真实细致，画面更加鲜艳，锯齿也少一些。目前HDMI接口可能应用于电视机、投影仪、游戏机、有线电视机顶盒等产品中，具有了这些接口的电子产品，基本上就可以成为完完全全的数字产品了。正是由于有着以上所述的种种优势，才使得厂商们对其亲睐有加，微软和索尼也是因为此种原因才决定将其作为增强下一代主机画面输出效果的手段之一。



版同样没有消息。4、这个问题好像超出热线的回答范围了，光盘我不清楚，龙哥只在电视上看过几集，最后得出来的结论就是："仙剑"作为游戏是当之无愧的经典，电视剧本身给少年儿童看看倒也凑合，18岁以上的玩家朋友就不必浪费时间去看这个东东了——除非您是"刘"FAN。

游戏 Q 我是一个口袋妖怪迷，掌机上的所有口袋妖怪的游戏我都喜欢玩，不过喜欢归喜欢，其实游戏中的不少东东我到现在都还没能真正弄明白，这次就是想向龙哥请教一下口袋妖怪中的"种族值"、"努力值"和"个体值"这些复杂的东东到底有什么区别，我光是看看就头大了，谢谢！

（浙江奉化 海南岛）

这些都是游戏中大家一直沿用的专有名词，在游戏中是无法直接观察到的，但实际上并没有您想象中那么复杂。首先，种族值就是这只口袋妖怪的"种族"能力，可以理解为默认的缺省能力。大家知道凡是胡地那么特攻和速度一定非常高，凡是卡比兽，速度一定慢，血一定很高……等等。每个口袋妖怪的各项种族值都有具体的数值，这个数值不能从游戏中观察到，是通过破解ROM才能解析出来，从而流传开来。关于每个口袋妖怪的种族值，本刊的相关书籍已经刊登过，请自行查阅。努力值就是需要通过"努力"才能获得的数值能力。RPG游戏中有很多通过战斗才能不断提升能力的设定，口袋妖怪也正是如此。如果一只口袋妖怪不断地食用升级糖果升到100级，由于没经过战斗，那么总体能力要比通过战斗升到100级的口袋妖怪低出来很多。这部分差值就可以认为是努力值。具体说来的话，每击倒NPC的一只口袋妖怪，就会让能力少许上升，具体情况本刊以前也有专门的讲解，这里就不再赘述啦。最后是个体值。这个更容易理解了，常玩网络游戏的人一定知道"极品"的概念，那么在口袋妖怪中，个体值高的口袋妖怪可以认为是"极品"。口袋妖怪的6项数值中的个体值最高可达31，最低只有0，这能力在100级时前后差距高达31点之多，可想而知6项个体值全为31和6项全为0的差距有多大了……这个数值既不能人为观察，也不能控制。如果想得到一只个体值较高的"极品"，那么就请不断地孵化或者捕捉口袋妖怪吧！

杂谈 Q 1、电视上总说XBOX要DIY，我想DIY一下我的XBOX，可是，究竟要怎样才能DIY它呢？2、近期PS2上的大作《354》和《MGS3》是否有XBOX版的呢？3、都说XBOX和PC没两样，那么PC上一旦某些程序损坏了，可以修复，XBOX能修复吗？4、我的XBOX在读某些游戏时为什么会发出"嗡嗡"声，而且还很响，是光驱问题吗？可为什么总是那几个游戏特别呢？5、XBOX360和PS3都即将面市了，电软也一直在做前瞻报道，在这儿，我想谈谈我个人的意见，即使XBOX360和PS3都面市了，希望电软依旧以PS2/XBOX/GC/GBA为主，毕竟国内能够第一时间入手新主机的人还很少，等中国次世代主机普及程度达到如今PS2的普及度时再把它们列为第一也不迟。

（孙健）

1、XBOX上的DIY，指除了用它来正常玩XBOX上的游戏外，也可根据自己的需要进行改装，弄出更多的玩法来。比如更换硬件升级机器性能、安装各种软件来模拟别的机种上的游戏、播放各种媒体甚至是直接安装一个操作系统等等，相关文章的话您可以参考以前的科普园地栏目，网站则推荐您去XBOX天空论坛，里面高人极多，可以学到很多东西。2、XBOX版的真354已经确定将于今年9月13号发售，至于MGS3，估计是没希望了。3、看损坏的是那种程序，有的程序、尤其是DIY时加入的程序都是可以修复与覆盖的。4、如此看来应该是您那几张D版游戏光盘质量太次，与主机光驱无关，响声太大就别玩那几张盘，毁光驱。5、这个我们当然会充分考虑到的，杂志不能脱离读者，我们当然会以主流玩家群体为重，新主机的带入会有足够的时间缓冲的，请您放心。

"龙哥热线"









三栖下午茶

香·醇·新·滋·味

TSUBASA 翼

寻找爱的旅程，再回首已百年身

2005年夏末的清晨，坐在庭院里悠闲的喝茶，架子上藤蔓的叶子斑斑驳驳地在茶杯上投下几点影子。瘦长的玻璃杯里，新泡好的绿茶，茶梗正在水中间打着旋儿。

夏天马上就要过去了吧！最近的清晨也开始让人觉得有稍许的凉意。天台的鸽子扑棱了翅膀飞走了，落下来一片羽毛，在空中踌躇了几下，最后缓缓地落到我的手心里。不知道，另一个世界的他们，可否找齐了爱的羽毛……

认识CLAMP已经十五年了，这几个创作了无数漫画界奇迹的大姐，如今也都是人到中年，中国有句古语说"合久必分"，从十五年前的七人众，到现在的四人组，期间起起落落，也算是精彩。无论是"转会"风波还是换名的噱头，似乎都透着一种离别前的伤感。十五年了，真快啊……

从《圣传》到《东京巴比伦》，从《WISH》到《人型电脑天使心》，总在我们觉得已经山穷水尽的时候，这几个小女人却轻轻舒展一下手臂就又现了柳暗花明，换了人间。从CLAMP彻底投向讲谈社后，这两部在成人杂志上新开的连载——《四月一日灵异事件簿》和《羽翼》就没怎么去注意过他们，不因为什么，只是觉得迷恋的时间太久，已经忘记了当初喜欢的原因，追逐的脚步走的太远，似乎忘却了当初追逐的理由。也许该过去的迟早都要过去，也许年龄本身就是一道线，跨越了就是成熟……

因此当看到那黑白对比明显，几乎没有网点，只靠单纯的手打网来填充画面的《四月一日灵异事件簿》，不禁要慨叹，是不是CLAMP真的要就此从自己的记忆中走出，而当《羽翼》出现在《少年MAGAZINE》时，则更是让人觉得索然无味，长大的小樱和小狼，细长的身体和夸张的比例，再也看不到之前猫井单纯纤细的线条，再也感受不到那种犹如在阳光透过蝉的羽翼才能看到的透明又五彩斑斓的感觉，也许成为记忆的东西还是不要唤起的好。



也许我不得不承认，我不是CLAMP的死忠，没办法做到"不离不弃"，我对她的喜爱就好像路人之于李宇春一样，只是喜欢，却谈不上狂热。只是感动，却无法追捧一路，喜欢却也喜欢，放下却随时都可。大概就在很多我这样的伪非粉丝开始大声地抱怨失望的时候，CLAMP几位姐姐终于开始了蓄谋已久的大动作。

和平到来后的宁静午后，小狼和小樱勇士和公主的平淡生活。诡异的店门口，四月一日君正跌跌撞撞地被人拖到大厅邂逅了侑子。原本就是两个看起来莫名其妙毫无瓜葛的故事，本来就是八杆子打不着的故事，却在时光的某处重叠在了一起……

小樱意外地落入了敌人设置的陷阱中，一刹那间曾经的记忆变成了羽毛飘飞到了各个时空中，望着刚刚还牵手约定终生的恋人，转眼间就成了不认识自己是谁的陌生人，这样的桥段虽然早在《人型电脑天使心》里已经出现过一次，但是却还是一样的煽情十足。

你怎么可以忘记我对你说过的话？你怎么可以忘记我们曾经的那些共同的回忆？为了拯救樱，小狼开始了通向异次元的行程……而小狼前往异次元世界自然要求助有着"异次元魔女"的侑子。自此，两条线终于重合到了一起……

算是创新么？不知道。算是开创的一种最新的漫画形式么？不敢确定。

这样一个互动的漫画连载，真的是第一次才见到的独特的形式。而更让人吃惊的是：她们这次营造了一个全新的世界，将她们过去所有作品里的人物，通过樱和小狼这一系列的事情联系在了一起，而许多事件又在《四月一日》的世界里得到延续，使得这两部作品衔接得非常巧妙。

众多过去的老面孔，让人有时光倒流的感觉。我知道这不是《艺术人生》，我也知道这不是超女的送别现场，但是看着曾经喜欢的一个个人物的再次出现，还是让人忍不住的热泪盈眶。CLAMP喜欢用之前作品中的人物来客串，这已经不算是什么新闻了。那个CLAMP历史上最著名的"CLAMP学园"不仅贯穿了《CLAMP学园侦探团》也连带着主角一起跑到《X》里来露个脸，而且戏份还不小。而那个《学园侦探团》里的伊集院玲又是《怪盗千面人》的主角，这种"牵一发而动全身"丝丝相扣的方式大概只有CLAMP才想得出来吧。而本次则更是过去人气角色的一个大集合。

小樱、小狼、桃矢、雪兔、只是换了身份，却依旧还是你我熟悉的那张面孔，但是如果你仔细观察就能发现，其实桃矢国王所使用的那把长剑正是帝释天用的那把，而黑钢所在"日本国"里的那位知世公主身边陪伴着的则是苏摩，至于为什么会把阿修罗王和小叽扯在一起大概只有作者知道，而侑子小姐让四月一日君带出来的宝贝居然是可爱的，圆圆的，软软的，黑黑的和白白的……莫歌拿·莫多奇，自此故事的角色开始陷入了眼花缭乱的状态，请一定不要用原来的既定思维去想这个故事……

一行人与一个奇怪的生物，就这样开始了奇妙有趣、惊险刺激的"异次元之旅"，他们来到的第一站叫做阪神共和国，在那里他们遇到了已经结婚的空汰和岚，作为"世纪末最大的谎言"《X》，在最后还是被CLAMP姐姐们放弃掉了，（可惜了我那买到的正版的漫画书，真的成了"无言的结局"）但是却并不妨碍其中的角色出来掺一脚。

就在他们顺利地拿到小樱的第二片记忆的羽毛之后，莫歌拿又开始发挥它那神奇的本事——张开大嘴，把人吸了进去，（真不知道最后是怎么吐出来的啊）之后他们就来到了《新.春香传》的世界，（其简直的功能简直匹敌机器猫的"随意门"）不过这个世界的春香和原来的《新.春香传》不一样了，不仅春香还是个小孩子，妈妈明华也已经去世了……而且，那个"两班"很奇怪的变成了一个"秘术师"！！？？据说还是把原来的"两班"赶下台，自己坐上这个位置的。不过就看那猥琐的长相，大概用脚思考都知道是不可能成功的。（真佩服诸位画了这么多年美型的姐姐们，还能创作出如此让人看了减肥的人物）故事也好，主线也好，似乎都不重要了，唯一重要的是回忆……



小狼，他不仅是在帮助小樱寻找记忆的羽毛，他也是在帮助我们寻找爱的羽毛，寻找曾经的感动……有人说CLAMP画《羽翼》是为了骗钱，我却觉得似乎纪念的成份更多一些，曾经那些耳熟能详的名字，曾经那些忘也忘不掉的脸庞，都在这一刻得到了重生……

——如果你死了，我也不愿意在没有你的世界里独自存活。

——我……你……

——一定会有人因为你是你而喜欢你……

CLAMP，她们用这样的一部作品，一一重现往昔的记忆，她们用这样的一部作品为自己，为将来画了一个转弯……

《四月一日灵异事件簿》的剧场版《真夏夜之梦》和《羽翼》的剧场版《鸟笼国的公主》同时开始上映，而剧场版后另一抢钱动作——CLAMP超人气漫画游戏化作品《羽翼编年史》登陆任天堂DS以RPG的形式扑进你的眼帘，让玩家又可以和可爱的小樱见面。游戏中，玩家将扮演小狼和小樱在数个国家之间冒险，寻找失落的记忆碎片。此外，玩家还可以利用联机和朋友们享受对战的乐趣。

十五年，光阴荏苒，岁月蹉跎。尽管外界还没有CLAMP宣布解散的正式消息，但是我们不得不说，即使那一天真的来临，我们也依旧会笑容依依地祝福她们几个彼此各自展翅高飞，因为，她们已经把曾经最好的回忆都浓缩在了一起，给予了我们……

口文/想飞的猪　责编/飞月

GAME ARTS SHOW

游戏的……艺术尽汇于此

大墙画廊

随着读者投稿量的增加，小沛的电子信箱容量已经明显不足了。现在每一期"抢救"邮箱的任务都让小沛忙得满头大汗！估计如果投稿量继续增多的话，大墙的邮箱恐怕只有增至1GB才能应付了。作为大墙的栏目主持人，看到这般"丰收"的景象，高兴绝对是打心眼儿里的！



↑真宫寺樱　北京　刘子源
不好意思，忘记你给画稿起的名字了。你的临摹能力还是非常深的，其他几幅画也很不错，人物的神态表现得尤为传神。

↑新　上海　陈菊
《驭龙者2》中人设的好评要高于游戏本身，这幅画中的玛娜好像在身体的构造上有点问题，包括脖子和某些部位……



↓息吹　四川　XSEGAX
息吹应该是美丽而且神秘的集合体。你的画在风格很贴近，不过对于美丽的表现不足。

↑解　上海　草田
要想用简单的线条勾勒出饱含神韵的画面是非常需要实力的，你做到了。不过背景的朦胧感做得有点过了。

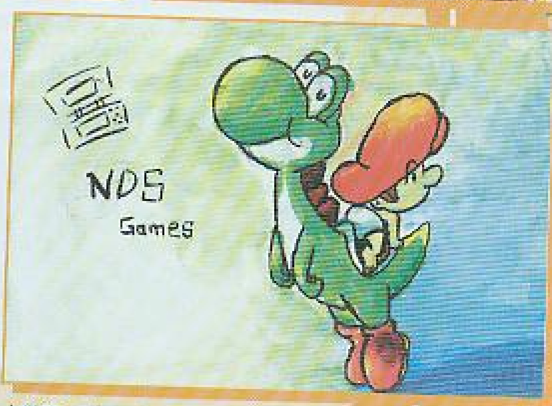
↓王国之心　广西　宿木
你的热情令小沛非常感动，所以决定再次刊登你的画稿，不过在画工方面，你要走的路还很长。











↑来须苍真　甘肃　许正瑞
在DS的新作中，苍真的形象变得更清秀了，而我更倾向于以前的画风。你的这幅画也是明显偏重原来的风格。

↑耀西　陕西　达人海
你这幅画的修改痕迹太重了，否则真可以称得上是一幅绝对优秀的作品。特别是你对线条的应用，小沛自愧不如。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：luckyman522@sohu.com，刊登稿件奖励办法：一般画稿40元至100元人民币不等，获奖画稿120元人民币。

GAME BAR

闲 聊 游 戏 吧

字儿写多了突然就意识到，原来自己真的很贫嘴（北京话里管这叫"贫子"——不是指散弹枪）。想想小时候念书时，面对要求几百字的作文就愁眉苦脸叫苦连天的样子，不禁有些失笑。这变化也太大了，我俨然从一个讷于言辞的小家碧玉变成了勇于胡说八道的大家闺秀。

你问我这么形容自己会不会觉得脸红？显然不会，我就这么点儿爱好了你还不让自我陶醉一把？有句话叫"过把瘾就死"，我今天见得爽就得欢蹦得厉害，弄不好明儿上班的时候就掉沟里了，所以说，人生得意须尽欢吗。

这期的主题，是胡闹。有的时候，有意给自己的生活添点儿色彩添点儿乱，别总在一个四平八稳的规则里过日子，没劲。 □唯度

别样的改编——评《机动战士高达 某某VS某某》系列

编者注："机动战士高达 VS"是CAPCOM自2001年开始推出的街机对战游戏系列，自"机动战士高达 联邦VS吉恩"、"机动战士Z高达 奥古VS提坦斯"直至"机动战士高达 高达VS Z高达"以及"机动战士高达SEED联合VS扎夫特"。虽然其中也有移植至家用机的情况，但始终是以街机产品为最初目的的。比起其它大量简单改编原作的高达而言，这个系列另辟蹊径，走出了一条别致的道路。

高达作为日本动漫的常青树，每年都会有不少相关的游戏作品问世。这些作品大都是仗着原作霸道的人气，将忠于原作当成最大的卖点，只要画面说得过去，再找几部隐藏机体作为fans为之通关的动力，基本上就可以混个不错的销量了。但这些特点也使高达系的机动战士们一度只能在家用机、掌机这样的小宇宙中鏖战，捧场的也都是原作爱好者——直到有一天"街头霸王"CAPCOM获得了改编权，制作出了一个名为《机动战士高达 "那个谁"对"那个谁"》系列的街机动作对战游戏，于是在家用机上呆得有些烦的一干水豆脑袋们终于有了在街头招摇过市的机会。当然，要想在这凶险复杂的街头混出个名堂，光有名气是远远不够的，而正是CAPCOM，教会了他们在街头生存的法则。

与家中那相对宽松的氛围相比，街头对战士们的要求严格了许多。首先就是要有足够的多边形表现，即使不能企及那些以VR闻名的铁血斗士，至少也要画面精致、动作流畅。至于什么忠于原作的背景音乐和战斗场景自不必说；而细节部分的诸如跳跃时推进器的火苗、一把把光剑光斧光枪光标总之凡是在原著里发光的东西，一律也都要有令人目眩的闪烁。当然如果只需要做到这些也就不用劳CAPCOM大驾了——高达此番出征街头关键就是要打出点风格、秀出点水平——广告上管这叫"玩出位"。以往家里那些没啥技术含量的东西就不搞了，卡普空对他们这次喋血街头提出了六个字：扎实、爽快、严谨。

这三个特点表现在游戏中，就是玩家在操纵机体战斗时三种基础的行动方式：射击、格斗和移动。先说射击，与原作中"发泄为主，命中次之"的光线横飞子弹乱射所形成的混乱局面相比，在游戏中对光枪射击强调的是每一发子弹打到一个敌人的命中率。每部机体都有着比较严格的弹数限制，且子弹耗尽后的再次上弹速度较慢，不允许玩家像原作中的王牌机师一样肆无忌惮地挥霍弹药。如果说原作中的光枪像左轮手枪的话，那么在游戏中手中的光枪更像是弓箭，需要在锁定后把握时机然后尽可能精准地打击对手。相比之下，机枪的威力要小得多，但较强的连发和追尾能力弥补了攻击力的不足，且装备机枪的机体大都是近身格斗的拼命三郎，往往在一通无责任扫射后便抄家伙冲上去了。所以在游戏中要针对所选机体及其对应武器的特点：或是光枪的百步穿杨、稳扎稳打；或是机枪的牵制骚扰，将AK精神发扬光大。

作为游戏中另一种进攻手段，格斗体现出了C社多年来动作游戏的制作经验和特色，即严谨的判定之下所产生的爽快的打击感和节奏感。各路机体或拔剑相向、或一斧当关，实在没有家伙什儿的便一通拳打脚踢……再加上倒地硬直、起身时机、左闪右躲，你要说这是《灵魂能力》也未尝不可，反正就是少了撤投技而已。由于对战地图在规模上的局限性，近身战便在所难免，而难能可贵的是格斗中所表现出的打击感尤其出色，既不生硬也不飘忽，感觉每一下都是实实在在地砍下去；杀到兴起时 仿佛玩家在按键上施加的力量全都会通过所操纵的机体那舒展的动作结结实实地作用到了对手的身上。而且在格斗时，一旦第一击打中则很容易形成连击，进而造成更大的伤害，这就迫使交手双方在白刃战时形成了剑拔弩张的对峙之势——都想先发制人，但又都担心一旦落空后遭到的重创。这就需要玩家对局面做出正确的判断并采取果断的相应处理。

最后，将射击与格斗串联起来的，便是严谨的移动。作品对移动的把握很是精妙，平衡了机体的灵活性和重量感。作为对战时攻防的转换，合理的移动节奏就中和了游戏时的小心翼翼与桀骜不驯，短程但高速的紧急回避和滞空时间较短的跳跃飞行以及这两种行动后产生的硬直则为"机动"二字定下了基调；而对可变形机体的变形时间采取了严格限制，则避免了本作成为又一个《王牌空战》的可能。地面战时，可以比较明显地感觉到重力对机体的束缚，



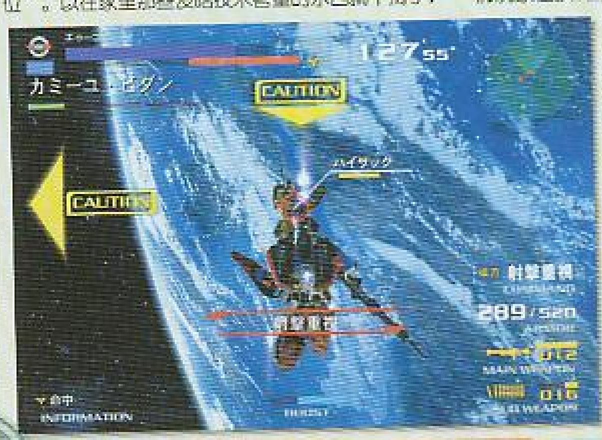
盲目地移动只会给自己造成不必要的麻烦而为对手带来更多的机会。对移动方式及其特点的把握为射击和格斗的合理运用提出了要求。

将以上这些要素综合在一起，再加上与机体性能成正比的战斗代价，这些要素使本作的平衡性有了保证，让分别擅长格斗或射击的玩家有了公平战斗的机会。射击系可以凭借精确的点射磨杀对手，扎古们也不必在高达毫不讲理的性能面前自惭形秽——"垃圾"般的性能自然有着垃圾般廉价的战斗代价；强力的近身攻击则安慰了塞万提斯"自从有了火枪，一个懦夫可以杀死一个英雄"的无奈哀叹。

当然，本作也并非完美，比如系列三代中过多的参战机体影响了各部机体间迥然不同的个性，并且对原作的人气依然存在一定程度的依赖，而画面也始终"就那么回事"……

但是即便如此，这个系列仍然可以说是CAPCOM对高达这一经典形象的再创作。在保留原作诸如人设、音乐等外在表象的基础上，游戏表现出了很高的平衡性，将宇宙间高科技对高科技的机械化战斗注入了冷兵器的古典情怀（尤其是在近身格斗方面，颇有一些"星战"中Jedi对决的韵味），在一定程度上改变了人们对"高达游戏一定是给高达迷玩的"一贯印象。连续在日本街机的评比中名列前茅，以及在家用机和街机上两线作战并取得商业成功，这些都为系列的延续提供了基础；更重要的是，此游戏为动漫改编这种制作方式树立了一个较高的标准——忠于原作是基础，游戏好玩才是关键。

□文/陶杰



玩物不丧志

对游戏之偏见一日不除，国人一日不得安宁。为什么游戏在我国一直名不正言不顺？这恐怕要"归功"古贤们的"玩物丧志"一说吧。

一位哲人——且不报姓名——有一句"人生就是为了享乐"的名言，必定很有人对此说不敢苟。我们先不必举起"享乐主义"的棍子将它一下打到万劫不复，静心一想：丧志为何随玩物，享乐何乐而不为？

在精神文化的殿堂里，旅游、影视、音乐、美术，包括想象，都被定义为健康的兴趣爱好。的确，它们不但陶冶性情，还带给我们理想思维和天马行空。这些都是高尚的，不错，高尚的、健康的。而游戏，就是那种儿童玩具，那些幼稚的、不真实的、误人子弟的东西——大人这样评着，我们这样听着，我们这样负罪着，我们这样暗无天日着。

然而我要以一名爱想象的、爱知识的、易感动的文科生的名义郑重陈述：首先，戏是"旅游"。其旅游的目的地是一个鬼斧神工的世界，它等待着我们去发现美、寻找快乐、发出感慨；它等待我们去畅游而勿忘踩下足迹。游戏又是"影视"：无邪、悲壮、爱情、沉思、对抗、生活……英雄、隐士、追求者、守望者、冥想者、孩子、平凡的伟人……演绎编织，畅想感动；故事后的评点常常使我们跨越了时空，在时间迷失后，盯着他人的舞台，流着自己的泪。游戏也是"音乐"——生机的、死亡的、苍凉的、雄浑的……当这些符号汇成了溪流，我们也顺流而下，埋在天籁之音的大海里。游戏又是"美术"，人物的美、环境的美、内心的美……环顾流连，我们被美紧紧包围，刹那间就用翅膀将我们带进风雨。

游戏是什么？它什么都不是，它也什么都是。若一物既玩即丧一志，那游戏此物，足令你丧十志！为何？因为它差不多囊括了所有的艺术，投下所有文化内涵的影子！

开明的圈外人说，游戏是一柄双刃剑，看你怎么握它。

我很惭愧，我曾经沉溺在其中，这种病态的、已经被单纯的刺激拖进泥潭的迷恋使我一度不求上进，一个学生的义务被统统抛在脑后，一时间甚至为了玩游戏而欲同教育、知识和我们可爱的文化决裂。

无知的我给游戏摸黑了，游戏摇身一变，在我母亲眼中成了堕落的代名词。我陷游戏与不义之中，陷自身于不知不孝之下。

好在到了高中，理想主义的我，一下明白了许多以前不明白的，看穿了以前看不透的。我开始"放弃"了游戏，我开始热爱了游戏，我开始在刻苦奋进中体会游戏。我的世界如此宁静，我远离迪厅、回避暴力、拒绝出轨；在同龄人于浮躁和不安中沉沦时，我却在一旁安静地简着生活。而游戏呢，它又燃起圣火，我暖暖着火炎纹章杀戮地带主机大战，母亲微笑着将这颗用不透明纸包着的火种放在我的手上。

不必呐喊人生就是为了享乐，只需记着感动和快乐是人生之真谛。让我化用张自中的一句话来慨慨激昂："坚决热爱游戏之心，海不枯、石不烂，决无半点改变！"

□文/王哲丞

三国流浪记

某年某月的某一天，28岁的零售商人刘某、28岁的在逃囚犯关某、22岁的小资产阶级张某——这三个意气风发的、挥斥方遒的、指点江山的生猛汉子，在一个"桃花盛开的地方"说了几句对后世影响颇深的"名人名言"：不求同年同月同日生，但求同年同月同日死。自此，这三个单身大龄男青年当即加入了地方反政府组织，开始追逐他们的"半成年主张"，并参与书写了中华历史上最为壮阔同时也是最让人揪心的一个时代。而他们在公园的这次PARTY史称、俗称、统称——桃园结义。



N多个世纪后，刘、关、张这"桃园三人组"外加三国第一青春偶像赵子龙和头号实力派演员曹阿瞒以及"锦马超"、"美周郎"、"三姓家奴"、"凤雏"等等鲜活的形象除了出现在小说和影视作品中外，又以一种"电子互动"的形式出现在了广大基层人民群众中间。

晚生接触到的第一个三国游戏是由NAMCO出品的《三国志2 霸王的大陆》。那时的我虽算不上是"花样年华"，但绝对是初生牛犊（好像是初中一年级），所以尽管"霸王的大陆"中只有人名和地名是我熟悉的母语，但也没能阻挡我游戏的乐趣。依稀记得除了那个调出无限钱、粮的秘技以外，我都是靠着"瞎猫碰死耗子"的方法来解决语言不兼容的问题。印象比较刻骨的是诸葛亮这个在游戏中IQ高达99的"智慧"的化身（在现实生活中IQ99基本就属于弱智了），当他修炼成"奇门遁甲"这一独步三国的绝世武功后，真真做到了"孔明一出，谁与争锋"。再加上他可以使用"爆炎"这一大规模杀伤性武器，所以用诸葛氏一个人统治三国也不是什么不可能完成的任务。也就是从那时起，我充分理解了刘备为何甘愿"三顾茅房"也要把诸葛亮招聘到他的麾下，因为诸葛亮不是人——不是凡人。

如果用一句话来形容我和三国游戏的第一次亲密接触，那就是"不错、不错，味道好极了！"。说来惭愧，直到玩"霸王的大陆"前我都没有看过有关三国的书籍。是那之后才陆续地、粗浅地看了一点点《三国演义》小说和连环画。那时的连环画已经是特级稀有的玩意了，而且据说现在一套品相上好的整套连环画价值几十万，不由得感叹自己当时没有商业头脑……

其实要说三国游戏，现如今有一个名字简直就是它的代名词，没错，正是KOEI。KOEI的创始人襟川夫妇凭借1983年"信长之野望"的成功而着力挖掘那些历史题材的"剩余价值"，"三国志"就是其中之一。那我们不妨先看一下"三国志"的出生记录：1985年KOEI的首部"三国志"诞生并于1988年移植给FC；1990年二代上市但并无太大反响；1992年第三作凭借MD主机一战成名；1995年《三国志4》平平淡淡；1996年的五代饱受争议；1998年系列第六作普普通通；到了2000年的七代开始模仿《太阁立志传》；2001年的《三国志8》陷入低谷；2003年的九代开始恢复传统；2005年，《三国志10》降临PS2。不管是先出现在PC上还是家用机上，也不管是NINTENDO还是SEGA或是SONY的主机，20年来KOEI和它的"三国志"无可争议地成为了这个题材游戏的无冕之王。除了最终幻想系列的序列号比三国志多以外，还没有哪个游戏能出其右。不掺杂感情因素地讲，KOEI确实是目前最会讲述三国故事的厂商，远比一些挂着"中华"字样的厂商讲得好。

三国志这样有年头的游戏，出了20年、做了10几代，已足以说明它的水准。而它在市场上的成绩或口碑有所起伏也很正常，像DQ和ZELDA那样永远四平八稳的游戏毕竟是少数。到了《三国志10》，说它集大成也好、回归原点也罢，它已经切切实实地成了一枝独秀。就一段恢弘雄壮的历史而言、就一部博大精深的著作而言，由三国改编的游戏不能单纯地以好和坏来评定它——三国志是以一种更流行的方式在延续着"三国"的生命，仅从游戏中折射出的文化内涵，"三国志"就值得尊重。仅个人认为，十代中，除了通过武将个人的角度来演绎整个"三国"历史这一借鉴自《太阁立志传》的手法有待商榷外，游戏整体在画面、音乐、音效、氛围营造等诸多方面都对得起"三国"这一金字招牌。特别是专为文官量身打造的舌战系统和增强的外交和内政等要素，使得文官和武将之间达到了难得的平衡。

《三国演义》已经融入到了每一个男孩子甚至每一个中国人的血液里，因为那是我们祖国文化宝库中最杰出的作品之一，所以喜欢"三国志"游戏也不需要太多的理由。唯一稍显遗憾的是，三国题材的游戏虽算不上失传，但它在祖国大地以外的地方已"流浪"得太久太久了，希望有朝一日，三国游戏能重新打上"MADE IN CHINA"的烙印，而"三国"也不再流浪。

□文/joni

玩物不丧志

对游戏之偏见一日不除，游人一日不得安宁。为什么游戏在我国一直名不正言不顺？这恐怕要"归功"古贤们的"玩物丧志"一说吧。

一位哲人——且不报姓名——有一句"人生就是为了享乐"的名言，必定很有人对此说不感冒。我们先不必举起"享乐主义"的棍子将它一下打到万劫不复，静心一想：丧志为何随玩物，享乐何乐而不为？

在精神文化的殿堂里，旅游、影视、音乐、美术，包括想象，都被定义为健康的兴趣爱好。的确，它们不但陶冶性情，还带给我们理想思维和天马行空。这些都是高尚的，不错，高尚的、健康的。而游戏，就是那种儿童玩具，那些幼稚的、不真实的、误人子弟的东西——大人这样评着，我们这样听着，我们这样负罪着，我们这样暗无天日着。

然而我要以一名爱想象的、爱知识的、易感动的文科生的名义郑重陈述：首先，戏是"旅游"。其旅游的目的地是一个鬼斧神工的世界，它等待着我们去发现美、寻找快乐、发出感慨；它等待我们去畅游而勿忘踩下足迹。游戏又是"影视"：无邪、悲壮、爱情、沉思、对抗、生活……英雄、隐士、追求者、守望者、冥想者、孩子、平凡的伟人……演绎编织，畅想感动；故事后的评点常常使我们跨越了时空，在时间迷失后，盯着他人的舞台，流着自己的泪。游戏也是"音乐"——生机的、死亡的、苍凉的、雄浑的……当这些符号汇成了溪流，我们也顺流而下，埋在天籁之音的大海里。游戏又是"美术"，人物的美、环境的美、内心的美……环顾流连，我们被美紧紧包围，刹那间就用翅膀将我们带进风间。

游戏是什么？它什么都不是，它也什么都是。若一物既玩即丧一志，那游戏此物，足令你丧十志！为何？因为它差不多囊括了所有的艺术，投下所有文化内涵的影子！

开明的圈外人说，游戏是一柄双刃剑，看你怎么握它。

我很惭愧，我曾经沉溺在其中，这种病态的、已经被单纯的刺激拖进泥潭的迷恋使我一度不求上进，一个学生的义务被统统抛在脑后，一时间甚至为了玩游戏而欲同教育、知识和我们可爱的文化决裂。

无知的我给游戏模黑了，游戏摇身一变，在我母亲眼中成了堕落的代名词。我陷游戏与不义之中，陷自身于不知不孝之下。

好在到了高中，理想主义的我，一下明白了许多以前不明白的，看穿了以前看不透的。我开始"放弃"了游戏，我开始热爱了游戏，我开始在刻苦奋进中体会游戏。我的世界如此宁静，我远离迪厅、回避暴力、拒绝出轨；在同龄人于浮躁和不安中沉沦时，我却在一旁安静地圈着生活。而游戏呢，它又燃起圣火，我凛嘬着火炎纹章杀戮地带主机大战，母亲微笑着将这颗用不透明纸包着的火种放在我的手上。

不妨呐喊人生就是为了享乐，只需记着感动和快乐是人生之真谛。让我化用张自中的一句话来慷慨激昂："坚决热爱游戏之心，海不枯、石不烂，决无半点改变！"

□文/王智丞

三国流浪记

某年某月的某一天，28岁的零售商人刘某、26岁的在逃凶犯关某、22岁的小资产阶级张某——这三个意气风发的、挥斥方遒的、指点江山的生猛汉子，在一个"桃花盛开的地方"说了几句对后世影响颇深的"名人名言"：不求同年同月同日生，但求同年同月同日死。自此，这三个单身大龄男青年密谋加入了地方反政府组织，开始追逐他们的"半成年主张"，并参与书写了中华历史上最为壮阔同时也是最让人揪心的一个时代。而他们在公园的这次PARTY史称、俗称、统称——桃园结义。



N多个世纪后，刘、关、张这"桃园三人组"外加三国第一青春偶像赵子龙和头号实力派演员曹阿瞒以及"锦马超"、"美周郎"、"三姓家奴"、"凤雏"等等鲜活的形象除了出现在小说和影视作品中外，又以一种"电子互动"的形式出现在了广大基层人民群众中间。

晚生接触到的第一个三国游戏是由NAMCO出品的《三国志2 霸王的大陆》。那时的我虽算不上是"花样年华"，但绝对是初生牛犊（好像是初中一年级），所以尽管"霸王的大陆"中只有人名和地名是我熟悉的母语，但也没能阻挡我游戏的乐趣。依稀记得除了那个调出无限钱、粮的秘技以外，我都是靠着"瞎猫碰死耗子"的方法来解决语言不兼容的问题。印象比较深刻的是诸葛亮这个在游戏中IQ高达99的"智慧"的化身（在现实生活中IQ99基本就属于弱智了），当他修炼成"奇门遁甲"这一独步三国的绝世武功后，真真做到了"孔明一出，谁与争锋"。再加上他可以使用"爆炎"这一大规模杀伤性武器，所以用诸葛氏一个人统治三国也不是什么不可能完成的任务。也就是从那时起，我充分理解了刘备为何甘愿"三顾茅房"也要把诸葛亮招聘到他的麾下，因为诸葛亮不是人——不是凡人。

如果用一句话来形容我和三国游戏的第一次亲密接触，那就是"不错、不错，味道好极了！"。说来惭愧，直到玩"霸王的大陆"前我都没有看过有关三国的书籍。是那之后才陆续地、粗浅地看了一点点《三国演义》小说和连环画。那时的连环画已经是特级稀有的玩意了，而且据说现在一套品相上好的整套连环画价值几十万，不由得感叹自己当时没有商业头脑……

其实要说三国游戏，现如今有一个名字简直就是它的代名词，没错，正是KOEI。KOEI的创始人襟川夫妇凭借1983年"信长之野望"的成功而着力挖掘那些历史题材的"剩余价值"，"三国志"就是其中之一。那我们不妨先看一下"三国志"的出生记录：1985年KOEI的首部"三国志"诞生并于1988年移植给FC；1990年二代上市但并无太大反响；1992年第三作凭借MD主机一战成名；1995年《三国志4》平平淡淡；1996年的五代饱受争议；1998年系列第六作普普通通；到了2000年的七代开始模仿《太阁立志传》；2001年的《三国志8》陷入低谷；2003年的九代开始恢复传统；2005年，《三国志10》降临PS2。不管是先出现在PC上还是家用机上，也不管是NINTENDO还是SEGA或是SONY的主机，20年来KOEI和它的"三国志"无可争议地成为了这个题材游戏的无冕之王。除了最终幻想系列的序列号比三国志多以外，还没有哪个游戏能出其右。不掺杂感情因素地讲，KOEI确实是目前最会讲述三国故事的厂商，远比一些挂着"中华"字样的厂商讲得好。

三国志这样有年头的游戏，出了20年、做了10几代，已足以说明它的水准。而它在市场上的成绩或口碑有所起伏也很正常，像DQ和ZELDA那样永远四平八稳的游戏毕竟是少数。到了《三国志10》，说它集大成也好、回归原点也罢，它已经切切实实地成了一枝独秀。就一段恢弘雄壮的历史而言、就一部博大精深的著作而言，由三国改编的游戏不能单纯地以好和坏来评定它——三国志是以一种更流行的方式在延续着"三国"的生命，仅从游戏中折射出的文化内涵，"三国志"就值得尊重。仅个人认为，十代中，除了通过武将个人的角度来演绎整个"三国"历史这一借鉴自《太阁立志传》的手法有待商榷外，游戏整体在画面、音乐、音效、氛围营造等诸多方面都对得起"三国"这一金字招牌。特别是专为文官量身打造的舌战系统和增强的外交和内政等要素，使得文官和武将之间达到了难得的平衡。

《三国演义》已经融入到了每一个男孩子甚至每一个中国人的血液里，因为那是我们祖国文化宝库中最杰出的作品之一，所以喜欢"三国志"游戏也不需要太多的理由。唯一稍显遗憾的是，三国题材的游戏虽算不上失传，但它在祖国大地以外的地方已"流浪"得太久太久了；希望有朝一日，三国游戏能重新打上"MADE IN CHINA"的烙印，而"三国"也不再流浪。

□文/joni

PS2 XBOX GC GBA PSP

新作游戏发售表

日本近期电子游戏全资料统计

暑假就要过去了，三国无双的最新作就要发售了。9月15日将发售的三国无双4猛将传在系统上将有一定的变化，作为系列的新作品一定不会让饭死们的期待落空。
□西嘛/无无



PS2				
9月1日	特技人	STUNTMAN	ACT	ATARI
	格斗之夜·第2回合	ファイトナイト ラウンド2	SPG	EA
	公主养成4	プリンセスメーカー4	AVG	JENEKS
	第三帝国兴亡记2	第三帝国興亡記2	SLG	MARIONET
9月8日	巫女舞·永远的思念	巫女舞～永遠の想い～	AVG	KID
	东京巴士案内2	東京バス案内2	ETC	SUCCESS
	ONE PIECE大乱斗	ファイティングフォーONE PIECE	ACT	BANDAI
9月15日	★真·三国无双4 猛将传	真·三国无双4 猛将传	ACT	KOEI
	真·三国无双4+猛将传	真·三国无双4+真·三国无双4 猛将传プレミアムBOX	ACT	KOEI
	白金典藏装			
	极上生徒会	极上生徒会	ACT	KONAMI
	MOTO GP4	MOTO GP4	RAC	NAMCO
	Panorama Luminary	リアライズ-Panorama Luminary-	AVG	INTERCHANEL
9月25日	必杀里稼业	必杀里稼业	ACT	元气
	雷电3	雷电3	SHG	TAITO
	★WRC3	WRC3	RAC	SPIKE
	F1 2005	フォーミュラワン2005	RAC	SCEI
	遥远的时空中3 十六夜记	遥远的时空中3 十六夜记	AVG	KOEI
	遥远的时空中3 十六夜记+遥远的时空中3合集装	遥远的时空中3 十六夜记+遥远的时空中3	AVG	KOEI
9月29日	理查德·巴恩斯拉力	リチャード·バーンズラリー	RAC	KIDS STATION
	水之旋律	水の旋律	AVG	KID
	兰古瑞萨3	ラングリッサーⅢ	SLG	TAITO
	机器人大奇袭3·闪光告知	スーパーロボット大戦3 [illegible]	AVG	TORATO
	TRI:NEW WAVE	スウレタセブン TRI:NEW WAVE	AVG	BANDAI
	SuperLite 2000系列·Memories off	SuperLite 2000 恋愛アドベンチャー Memories off それから	ETC	SUCCESS
	SIMPLE2000系列·地球防卫军2	SIMPLE2000シリーズ Vol.81 THE 地球防衛軍2	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列·功夫	SIMPLE2000シリーズ Vol.82 THE カンフー	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列·昆虫采集	SIMPLE2000シリーズ Vol.83 THE 昆虫采集	ETC	D3P
10月6日	龙珠Z	ドラゴンボールZ スパーキング!	ACT	BANDAI
	MAWAZA	MAWAZA	AVG	SCE
10月13日	波斯王子2	プリンス·オブ·ペルシャ ケンシノココロ	ACT	UBI
	白银之鸟笼	しろがねの鳥篭 The Angles with Strange Wings	SLG	STAR FISH
	剑刻-Alternative-	剑刻-Alternative-	SLG	工画堂
	竞速游戏"注意!!"	レーシングゲーム「注意!!!!」	RAC	KONAMI
10月20日	再生之月	リバースムーン	SLG	IDEA FACTORY
	SHUFFLE! ON THE STAGE	SHUFFLE! ON THE STAGE	ACT	角川书店
10月27日	DUEL SAVIOR DESTINY	DUEL SAVIOR DESTINY	ACT	ARUKEMIT
	玛莉+艾莉的工作室1+2	アトリエ マリー+エリー～ザールブルグの錬金术师1+2～	RPG	GASTO
	Memories Off5	Memories Off #5 とぎれたフィルム	AVG	KID
	风雨来记2	风雨来记2	AVG	FOGU
	义经英雄传·修罗	义经英雄传 修罗	ACT	FORM SOFTWARE
	忍道·戒	忍道 戒	ACT	SPIKE
	奥特曼·格斗复生革命	ウルトラマン Fighting Evolution Rebirth	ACT	BANDAI
	★旺达与巨像	ワンダと巨像	ACT	SCEJ
	我们都是街机族·功夫	オレたちゲーセン族 イー·アル·カンフー	ETC	HAMSTER
	我们都是街机族·超级排球	オレたちゲーセン族 スーパーバレーボール	ETC	HAMSTER
	我们都是街机族·合体战机	オレたちゲーセン族 テラクレスタ	ETC	HAMSTER
	我们都是街机族·汉堡	オレたちゲーセン族 バーガータイム	ETC	HAMSTER
	魁！男塾 格斗外传武	魁！男塾 格斗外传武	ACT	D3P
	★KILLZONE	キルゾーン	FPS	SEGA
	SEGA AGES 2500系列·太空哈利2	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.20 スペースハリアーII	ACT	SEGA
	SEGA AGES 2500系列 SEGA SYSTEM合集	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.21 SEGA SYSTEM 16 COLLECTION	ACT	SEGA
	SIMPLE2000系列Vol.86·首都高速	SIMPLE2000シリーズVol.86 THE首都高速シミュレーション～改正道路交通法対応版～	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列Vol.88 迷你美女警官	SIMPLE2000シリーズVol.88 THEミニ美女警官	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列Vol.87·战娘	SIMPLE2000シリーズVol.88 THE战娘	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列A·Vol.27 放课后恋爱	SIMPLE2000アルティメットVol.27 THE放課後のラブ★ビート	ETC	D3P
11月8日	BEAT DOWN	BEAT DOWN	ACT	CAPCOM
11月23日	黑客帝国·新生	マトリックス パスオブネオ	ACT	ATARI
11月24日	战神	战神-いくさがみ-	ACT	元气
	IZUMO2	IZUMO2猛き剣の閃記	ACT	GNB
	★灵魂能力3	ソウルキャリバー3	FTG	NAMCO
	NBA LIVE06	NBA LIVE06	SPG	EA
预定	KOF·大蛇篇	ザ·キング·オブ·ファイターズ オロチ篇	ACT	SNK PLAYMORE
	SSX on tour	SSX on tour	SPG	EA
	饿狼传	饿狼传 ブレイクブロウ	ACT	ESP
	★怪物猎人2	MONSTER HUNTER 2	AVG	CAPCOM
	TRAIN SIMULATOR 京成·都营·京急	トレインシミュレータ 京成·都营·京急	SLG	音乐馆
	王国之心2	キングダムハーツ2	A·RPG	SQUARE ENIX
	The age of infinity	The age of infinity	RPG	SUCCESS
	龙如	龙が如く	ACT	SEGA
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム（暂定）	ACT	BANDAI
	★尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン イン ザ ダーク～ザ ニュー ナイトメアー	AVG	CAPCOM
	★大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学园ヘヴン おかわりっ！	AVG	INTERCHANEL
	家族计划—心之绊—	家族计划—心の绊—	AVG	INTERCHANEL
	枪之心	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア战记（暂定）	AVG	角川书店
	致命一击	BEAT DOWN	ACT	カプコン
	破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
	Catan	Catan	ACT	CAPCOM
	★新鬼武者 梦之黎明	新鬼武者 DAWN OF DREAMS	ACT	CAPCOM
	高速机动队	高速机动队～World Super Police～	ACT	JARECO
	.hack//G.U.	.hack//G.U.	RPG	BANDAI
	GLADIATOR -ROAD TO FREEDOM- REMIX	GLADIATOR -ROAD TO FREEDOM- REMIX	AVG	ERTAIN
	新机动幻想 青之章	ガンパレード·オーケストラ 青の章	AVG	SCE
	新机动幻想 绿之章	ガンパレード·オーケストラ 緑の章	AVG	SCE
	KOF MX2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNK PLAYMORE
	Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
	山羊村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
	少女恋爱大革命!	乙女的恋革命★ラブレボ!!	AVG	INTERCHANEL
	蔷薇木上开满蔷薇花	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANEL
	CLANNAD	CLANNAD-クラナド-	AVG	INTERCHANEL
	梦幻之星UNIVERSE	ファンタシースターユニバース	RPG	SEGA
	SHADOW THE HEDGEHOG	シャドウ·ザ·ヘッジホッグ	ACT	SEGA
	夏令营2 虹色青春	キャンバス2～虹色のスケッチ～	AVG	角川书店
	四季 D.C.F.S.	D.C.F.S.～ダ·カーポ·フォーシーズンズ	AVG	角川书店
	桃太郎电铁15 五大怪人登场!	桃太郎电铁15 五大ボンビー登场！の卷	TAB	HUDSON
	六星闪亮	六ツ星きらり	AVG	千世
	绝体绝命都市2 被冰冻的记忆	绝体绝命都市2 —凍てついた記憶たち—	AVG	IREM
	少女爱姐姐	乙女はお姉さまに恋してる	AVG	Alchemist
	大战略7	大战略Ⅶ エクシード	SLG	SYSTEMSOFT
	★恶魔城 暗之封印	恶魔城ドラキュラ 闇の刻印	ACT	KONAMI
	新世纪EVA	新世纪エヴァンゲリオン	AVG	GENEX
	SEGA拉力2005	セガラリー2005	RAC	SEGA
	.hack//fragment	.hack//fragment	RPG	BANDAI
	义经记	义经记	AVG	BANPRESTO
	怪物农场5	モンスターファーム5 サーカスキャラバン	SLG	TECMO
	我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	MMV
	幕末浪漫·月华剑士1+2	幕末浪漫·月华剑士1+2	FTG	SNK PLAYMORE
	★最终幻想12	ファイナルファンタジーXII	RPG	S·E
	★生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM

XBOX

[illegible]	波斯王子之登陆	ブラザーインアームズロードトゥヒルサーティー	ACT	UBI
	★忍者龙剑传・BLACK	NINJA GAIDEN Black	ACT	TECMO
[illegible]	波斯王子2	プリンス・オブ・ペルシャ ケンシノココロ	ACT	UBI
[illegible]	BEAT DOWN	BEAT DOWN	ACT	CAPCOM
预定	安利尔安冠军赛2	アンリアルチャンピオンシップ2	ACT	枚数
	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
	雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	虚幻 锦标赛2	Unreal Championship 2	FPS	MICROSOFT
	奴隶之主	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S・RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈一妹妹一	加奈一いもうと一	AVG	[illegible]
	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
	RLICS	レリクス	AVG	Botnitec
	RUNEBRID	RUNEBRID	RPG	TAKUYO
	MASTER SLAVE	MASTER SLAVE	RPG	TAKUYO
	永无大陆物语	ネバーランド・サーガ	FTG	IDEAFACTORY

XBOX360

今冬预定	Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
	OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
	职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
	搏击玫瑰XX	ランブルローズXX	ACT	KONAMI
	天外魔境ZIRIA	天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング	RPG	HUDSON

NGC

[illegible]	格斗之夜・第2回合	ファイトナイト ラウンド2	SPG	EA
	SONIC JAM大合集	ソニックジェムズ コレクション	ETC	SEGA
[illegible]	★红侠乔伊・格斗嘉年华	ビューティフルジョー バトルカーニバル	ACT	CAPCOM
预定	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
	★赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A・RPG	任天堂
	星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
	SHADOW THE HEDGEHOG	シャドウ・ザ・ヘッジホック	ACT	SEGA
	火影忍者・激斗忍者大战4	NARUTO-ナルト-激斗忍者大战!4	ACT	BANDAI
	FC战争	ファミコンウォーズ	SLG	任天堂
	ZOIDS 全金属赛车	ゾイド フルメタルクラッシュ	RAC	TOMMY

GBA

[illegible]	★圣诞夜惊魂	NIGHTMARE BEFORE THE CHRISMARS EVE	AVG	D3P
[illegible]	★马里奥网球	マリオテニスアドバンス	SPG	任天堂
	MARIO医生+PANEL DE PON	ドクターマリオ&パネルでポン	ETC	任天堂
[illegible]	銮调破坏者	スクリューブレイカー 轟振どりるれろ	ACT	任天堂
[illegible]	通勤一笔	通勤ヒトフデ	ETC	任天堂
	★超级机器人大战J	スーパーロボット大战J	SLG	BANPRESTO
[illegible]	未來拓荒物语	フロンティア ストーリーズ	AVG	MMV
预定	超级大转球	みらくる!ぱんぞう	AVG	ATULS
	任性家庭	わがままフェアリー ミルモでポン!どきどきメモリアルパニック	SLG	KONAMI
	国夫君的热血合集2	くにおくん 熱血コレクション2	ETC	CAPCOM
	国夫君的热血合集3	くにおくん 熱血コレクション3	ETC	CAPCOM
	超级方块霸王ⅡX	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	CAPCOM
	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
	游戏王 DUEL MONSTERS EX3	游戏王 デュエル モンスターズ エキスパート3	ETC	KONAMI
	章鱼球	まみむめもがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー4	ETC	任天堂
	少年侦探团 红眼の魔人	少年探偵団 紅眼の魔人	AVG	SUCCESS
	REVENTAR GERAD	エレメンタルジェレイド	ACT	TOMY
	飞龙之拳!・!PLUS	飞龍の拳!・!PLUS 激斗の3本入り	ACT	CULTUREBRAIN
	游戏王 DUEL MONSTERS GX	游戏王デュエル モンスターズGX	ETC	KONAMI
	超级火枪英雄	SUPER GUNHEROS	ACT	SEGA
	海贼王 海之梦 BattleEdition	ONEPIECE 海の梦 BattleEdition	FTG	BANDAI
	SONIC冒险3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA

PSP

[illegible]	★信长野望・天翔记	信長野望・天翔記	SLG	KOEI
[illegible]	洛克人DASH2・超级遗产	ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遺産	ACT	CAPCOM
[illegible]	★胜利十一人9	ワールドサッカーウイニングイレブン9	SPG	KONAMI
[illegible]	★莱恩工房	ギルティギア イグゼクス シャープリロード	ETC	SEGA
	超级说口秀	口説いて脱がせろ!チャットDEゲーム	ETC	CBR
预定	PSP PARTY	PSP PARTY	TAB	AKUAPLUS
	新纪幻想	新紀幻想~SSⅡアンリミテッドサイド~	SLG	IDEAFACTORY
	天外魔境・第四默世录	天外魔境・第四黙世録	RPG	HUDSON
	KARAKURI	KARAKURI	ACT	TECMO
	迷你巴特	ミニバト	AVG	BANDAI
	忍道・焰	忍道・焰	ACT	SPIKE
	炸弹人弹珠	ピンボール	PUZ	HUDSON
	★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
	Zoo	Zoo	AVG	SUCCESS
	怨灵之村	怨霊の村	AVG	NOWPRO
	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	魔界战争	魔界ウォーズ	S・RPG	[illegible]
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山脊MAX PSP	山脊MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TOM-K	TOM-K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジェルコレクション	SLG	MTO
	红侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	[illegible]
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战柏青哥必胜法系列	実戦パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐趣:柏青哥宣言	どこでも乐趣:パチスロ宣言	SLG	TECMO
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	危机核心:最终幻想7(暂定)	クライシスコア-ファイナルファンタジーVII-(仮称)	ARPG	SQUARE-ENIX
	遥远的时空中2	遥かなる時空の中で2	SLG	KOEI
	★怪物猎人PSP	モンスターハンターポータブル	ACT	CAPCOM
	天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON
	玩具世界	トイヘッズ・ワールド	AVG	I・F
	★超级机器人大战MX	スーパーロボット大战MX	SLG	BANPRESTO

NDS

[illegible]	TOUCH乐趣柏青哥	タッチdeる乐趣 パチスロ宣言 オオダカーニバル	ETC	TECMO
	迪克破坏者	ディグダグ ディギング ストライク	AVG	NAMCO
[illegible]	塔马哥池的快乐商店	たまごっちのプチプチおみせっち	ETC	BANDAI
	★逆转裁判・复苏之逆转	逆転裁判 蘇る逆転	SLG	CAPCOM
[illegible]	恐龙对战・最强DNA发掘大作战	恐竜対戦ダイノチャンプ 最強DNA発掘大作戦	ACT	TAITO
[illegible]	TOUCH GAME PARTY	タッチゲームパーティー	ACT	TAITO
	三国志DS	三国志DS	SLG	KOEI
[illegible]	创造漫画家物语	まんが家デビュー物語DS~あこがれ!まんが家育成ゲーム~	SLG	TDK
预定	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
	LIVING HIGH!KILLING LOW!	LIVING HIGH!KILLING LOW!	AVG	元气
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
	圣剑传说	聖剣伝説	A・RPG	SQUARE・ENIX
	福星小子	うる星やつら	AVG	MMV
	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宮のロリーター	AVG	MEGACYBER
	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂
	口袋妖怪・奇幻迷宫 青之救援队	ポケモン不思議のダンジョン 青の救助隊	RPG	任天堂
	冒险王比特 BUSTERS LORD	冒険王ビィト バスターズロード	RPG	BANDAI
	天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON
	SONIC RUSH	ソニックラッシュ	RAC	SEGA
	起风的那个夜晚	あらしのよるに	AVG	TDK
	祈愿之旋律	おねがいマイメロディ	AVG	TDK
	★口袋妖怪・钻石	ポケットモンスター ダイヤモンド	RPG	任天堂
	★口袋妖怪・珍珠石	ポケットモンスター パール	RPG	任天堂
	★口袋妖怪警察队	ポケモンレンジャー	ETC	任天堂